

CD ROM  
MULTIMÉDIA TESZTEK

# CD ROM MAGAZIN

NOVEMBER  
III. ÉVF. 11. SZ. 1996. 695FT.

+  
ő  
r  
i  
á  
s  
p  
o  
s  
z  
t  
é  
r

## ALIEN TRILOGY



IDG

**Szenzáció:** Screamer 2 és Nascar 2 játszható demo a CD-n! **Raadás:** Newlocal exkluzív beszámolója!

**GamePort:** Absolute Pinball, Civil War General, Crusader: No Regret, Madden NFL, Warwing cikkek, Quake titkos helyek, patchek, extrák és cheat kódok. **Játszható demók:** 3 Skulls of the Toltecs, Bedlam, Broken Sword, DeathDrome, Full on F1, Harpoon 97, Interpose, Lords of the Realm 2, Madden NFL, Nascar Racing 2, Qbob, Screamer 2, Star General, Steel Panthers 2, Time Commando, Tronic és Twinblock. **Előzetes:** Imperium Galactica, egy hazai fejlesztőcsapat munkájából. **Movie World:** Jack, Daylight és The Hunchback of Notre Dame filmrészletek. **Demozóna:** a Pie Slice party nyertes demói. **Multimédia:** PicDic, ClipDic, Manoka ízelítő, valamint néhány .AVI előzetes a Disney termékeiből. **Mélyviz:** Internet Explorer 3.01 javított angol és 3.0 magyar verzió, Netscape Navigator 3.0 és Gold 3.0, MS Publisher 97 időlimites, működő verzió, új MS Powertoys, 3D Studio Max animációk, hang- és videokártya driverek. **Shareware programok:** Vadonatúj WinRAR, CuteFTP, víruskereső- és tömörítőprogramok és még sok más!





EcoBIT Multimédia Szaküzlet  
1077 Bp., Wesselényi u. 25.  
Tel: 351-3078, fax: 268-0361  
Email: ecobit@mail.datanet.hu

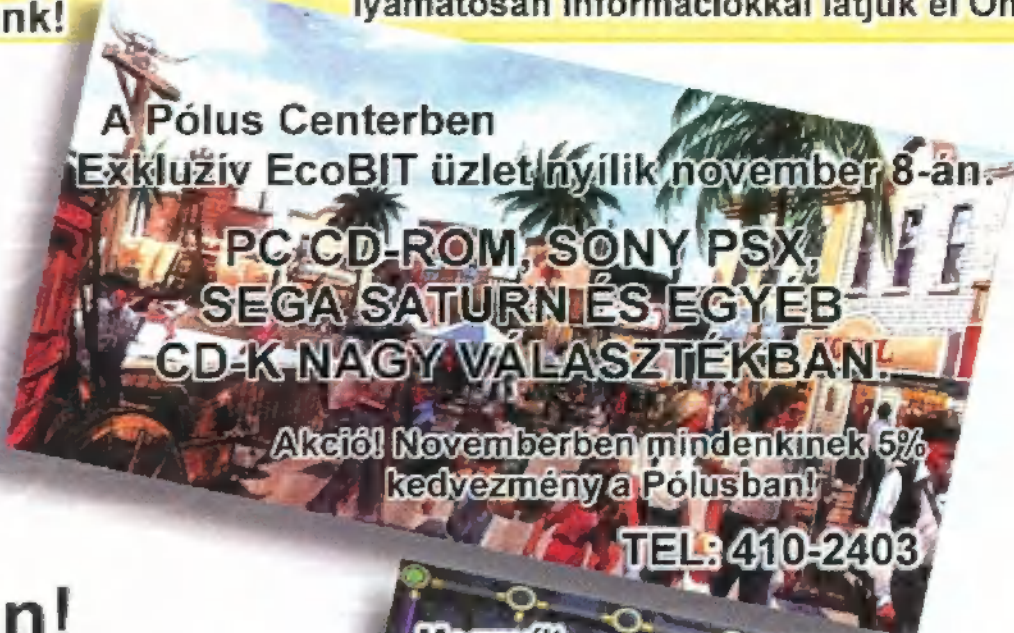
Viszonteladók jelentkezését nagy kedvezményekkel várjuk!  
Vidékre csomagküldést vállalunk!

Ha elküldi címét, akkor mi árlistával és folyamatosan információkkal látjuk el Önt!

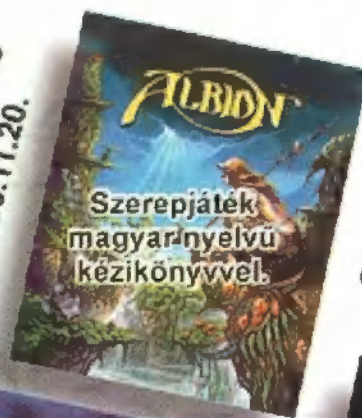


A játékhoz magyar nyelvű kézikönyv tartozik.  
Ha ezt nem adják hozzá, akkor a játék  
nem legális forrásból származik.

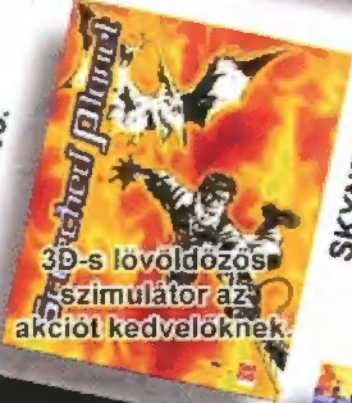
A Virgin, Blue Byte, Warner és Disney CD-ROM-ok  
kizárólagos hazai forgalmazója az EcoBIT.



DEADLY GAMES  
1996.11.20.



SCREAMER II.  
1996.11.06.



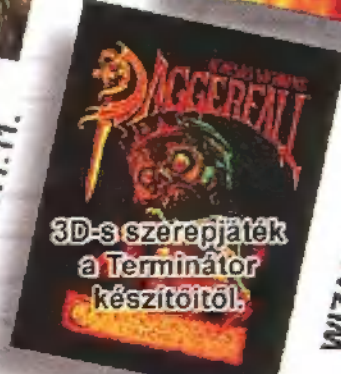
SKYNET  
1996.11.13.



Termékeink kaphatók még:  
Centrum Áruházak, Delfin  
Irodatechnika, Escom, Fotex  
Records, Virgin Megastore  
üzletekben, ahol garantáltan  
legális programokat árusítanak.



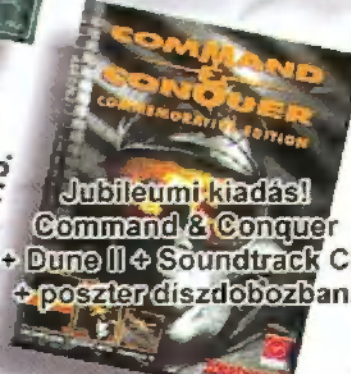
NEO-HUNTER  
1996.11.11.



WIZARDRY GOLD  
1996.11.11.



TOONSTRUCK  
1996.11.13.



BODYCOUNT  
1996.11.13.



Előfizetési  
akciónk  
tovább  
tart!

Bár pólót már nem adunk ajándékba!

Még mindig  
kedvezményesen

4980

forintért  
fizethetsz  
elő a  
PC-X

MAGAZINRA!

# PÓLÓ!

hát, igen, kérem szépen, le tetszettél maradni. Vagyis nem, ha kijöttél a Compfairre, és ott előfizetted a PC-X Magazinra – így szert tettel egy fekete-narancssárga pólóra. Na ez az a póló, ami most csak neked van, mások pedig szomorkodva figyelnek a fejükből.

ez azt is jelenti, hogy Compfaires akciónk sikerrel zárult, millióan nyomultatok, elkoptattatok három billentyűzetet Duke-kal és Quake-kel, bezsebeltetek egy halom matricát, kibeszéltétek magatokat Trauval, paroláztatok Sűrűvel, hagyttatok, hogy Newlocal levideózzon, mi pedig elégedetten nyugtáztuk, hogy minden a legnagyobb rendben, tetszik az újság, jó a CD. Viszlát a Computer Karácsonyon, ahol újabb nyalánkságokkal várunk!

Nem tudom, mekkora népszerűségnek örvendnek eme sorok, remélem szorgalmasan olvasátok: itt is szeretnék ugyaníis kitérni egy égető problémára, mégpedig a CD-re. Ekkora mennyiségű CD közül szinte törvénszerű, hogy pár darab hibás, sérülten érkezik meg, vagy csak pont a te gépeden nem fut. Kérünk, ha ilyen hibát tapasztalsz, olvasd el az erre vonatkozó OLVASSEL.TXT-t. A legtöbb beérkezett telefonhíváskor a hibát 1 perc alatt orvosoltuk, és ti magatok is rájöhettetek volna, mi a megoldás. Szívesen segítünk, ha nem futnak a programok, kicseréljük a CD-t, ha hibás vagy törött, de becsüld te is a munkánkat annyira, hogy elolvasod a PCXMENU-ben (vagy a már említett OLVASSEL.TXT-ben) az ezekre vonatkozó részt.

Még egy fontos információ: szép csendben meghalt a WWW majd a MAIL serverünk is, ezért jó két héten át körülményes – magyarul: lehetetlen – volt elérni a WWW.IDG.HU/PCX web oldalt. Aztán mikor a 23-i ünnepekkor rendszergazdánk kitette a lábát, összerondította magát a levelezést bonyolító server is. Remélem nem szentségtetek nagyon... Mostanra megoldódni látszik a helyzet, de a technika ördöge nem alszik...

GYERE KI TE IS A  
COMPUTER KARÁCSONYRA!  
1996. DECEMBER 13-15  
KÖZÖTT (TEHÁT IDÉN HÁROM  
NAPON ÁT) A CSOKONAI  
MŰVELŐDÉSI HÁZBAN  
SOHA NEM LÁTOTT  
NON STOP COMPUTER ÓRÜLET!  
A MEGSZOKOTT PROGRAMOKON  
TÚL MOST PÉNTEK REGGELTŐL  
VASÁRNAP ESTIG A MATÁV  
JÓVOLTÁBÓL  
20 INTERNETES GÉPHELY VÁRI!

# TARTALOM

Hotline News	6
Alien Trilogy	8
Batman Coin Up	9
F-22 Lightning II	10
Imperium Galactica	12
Ravage és Assassin	14
S.T.O.R.M.	15
3 Skulls Of The Toltecs	16
Broken Sword	19
Time Commando	20
Panic In The Park	22
Hardline	23
Sceamer 2 vs Nascar 2	24
CyberStorm	26
MS NBA és	28
Monster Truck	29
Más-Világ	30
HW Depo	32
Házi Barkács	34
3D Studio Max	36
Aréna	40
TechnoMaker	42

## Alien Trilogy

A fekete, sötétített ablakos Limuzin csendben begördült parkolóba, a szerkesztőség elé. Négy fekete öltönyös, napszemüveges testőr higanyos mozgással kivágódott a kocsiból, be kísérték... Megjött az Alien Trilogy Prebeta verziója...



8

## Missionforce: Cyberstorm

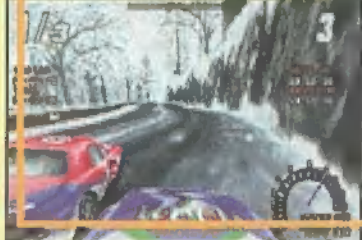
Ha a játék műfaját kéne meghatároznom, akkor a Panzer General és az Earthsiege keverékének mondanám. Ugyanúgy hatszög-alaprajzú terepen játszódik, mint a PG, viszont kétlábú lépegetőkkel közlekedsz.



26-27

## Screamer 2 vs Nascar 2

Szeretem az autóverseny programokat, mert itt nem kell azon morfondíroznom, hogy mennyit fizetek majd a karosszériásnak. Mostanában meglehetősen jól „leápolták” efféle igényemet, hiszen az F1GP2 és más Formula 1-es szimulátorok egész sokáig lekötöttek. És most jön a Screamer 2 és a Nascar 2 is!



24-25

## F-22 Lightning II

A két F-22-es motorjai üvöltve életre keltek, iszonyatos hangzavart keltve a hangárban. Gurulás közben hallották a Tornyt: „A 030-as kifutó üres, szél 290-nél 12 csomó, a látótávolság 8 mérföld.” A kifutópálya végén megálltak és engedélyt kértek a harci felszállásra.



10-11

Következő számunk 1996. december 9-én, hétfőn jelenik meg

PC-X Számítástechnikai Magazin - megjelenik havonta  
Kiadja az IDG Magyarországi Lapkiadó Kft.  
Felelős kiadó: Bíró István ügyvezető igazgató  
Főszerkesztő: Bognár Ákos (Mr. Chaos); szorgos kéz: Iván Csilla; általános hőzöngő: Spányik Balázs (The Richfielder);  
Művész Úr: (Süti) Sütő István; címlap: Kondákor László;  
tördelés: Gazdag Erzsébet. Köszönjük barátaink segítségét!  
A szerkesztőség címe: 1012 Budapest, Márvány u. 17.  
Postacím: 1537 Budapest, Pf. 386. Web oldal: WWW.IDG.HU/PCX  
Telefon: 156-0337, 156-8291, 156-0691  
Előfizetés, rossz CD-vel kapcsolatos probléma: 321-es vagy 322-es mellék. Szerkesztőség: 316-os mellék.  
Telefax: 156-9773, e-mail: PC-X@IDG.HU

Előfizethető a kiadónál közvetlenül postautalványon, valamint átutalással az IDG MKB 10300002-20328016-70073285 pénzforgalmi jelzőszámra.  
A lap ára 695 Ft, a negyed éves előfizetés 1245 Ft, a fél éves 2490 Ft, az egy éves 4980 Ft.  
Hirdetésfelvétel: IDG Ker. Iroda és a szerkesztőség  
Nyomás, kötészet: MESTERPRINT KFT.  
Felelős vezető: Szilágyi Tamás  
A megrendelés száma: 96.0447  
HU ISSN: 1218-358X  
Terjeszti a Nemzeti Hírlapkereskedelmi Rt., a Hírker Rt., az alternatív terjesztők és a számítástechnikai szaküzletek

A PC-X-ben megjelenő anyagok bármilyen módon való felhasználása csak a kiadó előzetes engedélyével lehetséges. A megjelent hirdetések tartalmáért és a CD-n található programok működéséért a szerkesztőség nem vállalja a felelősséget.



# TARTALOM

PC-X  
MAGAZIN  
1996. November  
CD-ROM melléklet

## Time Commando

Nagyon szép és jó játék, klaszszak és élethűek a mozgások (főleg a ninjáké tetszett), de sok minden hiányzik belőle, például egy szót sem beszélnek – valahogy egy kicsit sivár – de azért így se rossz!



## Screamer 2

Mindkét autóverseny játszható demóját megtalálod CD mellékletünkön! Próbáld ki őket, a Screamer és a Nascar folytatása is jól sikerült!

## Nascar 2

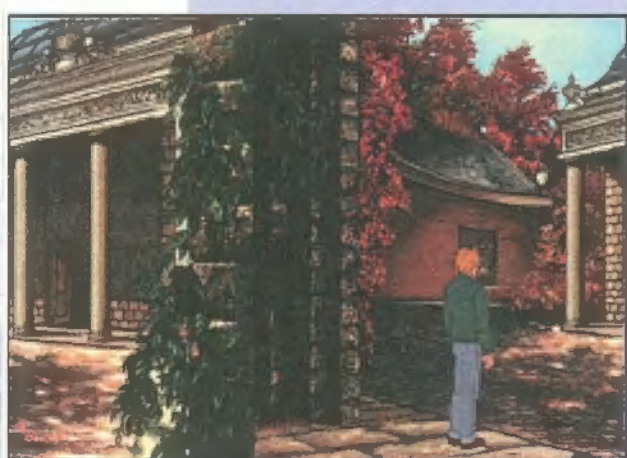
## Lords of the Realm II

Defender of the Crown-rajongók figyelem!!! A középkor újabb csatái várnak. A nagy sikerű Lord of the Realms folytatása közeleg! Hosszú várakozás után, nemsokára, végre ismét a kezünkbe kaparinthattunk egy ilyen stílusú programot!



## Broken Sword

Káprázatosan szép kalandjátékot jelentetett meg a Virgin Entertainment, csodálatosan megrajzolt grafikával és realisztikus világgal.



## GamePort:

Absolute Pinball, Civil War General, Crusader: No Regret, Madden NFL, Warwing cikkek, Quake titkos helyek, patchek, extrák és cheat kódok.

## Játszható demók:

3 Skulls of the Toltecs, Bedlam, Broken Sword, DeathDrome, Full on F1, Harpoon 97, Interpose, Lords of the Realm 2, Madden NFL, Nascar Racing 2, Qbob, Screamer 2, Star General, Steel Panthers 2, Time Commando, Tronic és Twinblock.

## Előzetes:

Imperium Galactica, egy hazai fejlesztőcsapat munkájából. Movie World: Jack, Daylight és The Hunchback of Notre Dame filmrészletek.

## Demozóna:

A Pie Slice party nyertes demói.

## Multimédia:

PicDic, ClipDic, Manoka izelítő, valamint néhány .AVI előzetes a Disney termékeiből.

## Mélyvíz:

Internet Explorer 3.01 javított angol és 3.0 magyar verzió, Netscape Navigator 3.0 és Gold 3.0, MS Publisher 97 időlimites, működő verzió, új MS Powertoys, 3D Studio Max animációk, hang- és videokártya driverek.

## Shareware programok:

Vadonatúj WinRAR, CuteFTP, víruskereső- és tömörítőprogramok és még sok más!



## Albion végleges verzió

Nemrégiben került a boltokba a korábban már többször beharangozott Blue-Byte RPG, az Albion. Mivel már írtam a programról egy (majdnem) teljes leírást, most csak a magyar verzióval kapcsolo-

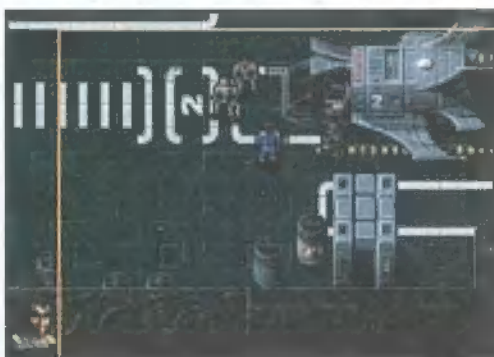
latos első benyomásaimat szeretném megosztani veletek. Először is szeretném leszögezni, hogy minden ilyen magyarosítási erőfeszítést rendkívül fontosnak tartok, egyrészt mert nem mindenki tud elég jól angolul, hogy a játékokat, illetve leírásukat végigböngéssze, másrészt a magyar nyelv művelése ezen a területen sem elhanyagolandó feladat.

Az Ecobit által magyarított Albion gépkönyve már akár gyönyörűnek is nevezhető, továbbra is problémák vannak azonban a fordítással. Azt tanították annakidején, hogy a fordításhoz a nyelvismereten kívül a téma ismerete és némi „beleérzés” is szükségeltetik – nem vonom kétségbe a fordítók nyelvismeretét, de némi sci-fi és RPG háttérismeret nem ártott volna. Ezenkívül ami angol vagy német kultúrkörben jól csengő szófordulat, az esetleg a magyarban rendkívül sután hangzik (jó pár ilyen találtam). Nem kell botcsinálta író egy-egy szöveg átírásához, de némi „költői szabadság” azért megengedhető lenne (főleg, ha az illető ismeri a programot

és tudja, hol lehet eltérni az eredeti szövegtől).

Tulajdonképpen igazságtalan dolog tőlem mindezt most az Albion fordítójának nyakába varrni – amiről panaszkodtam, az egy sajnálatos általánosítás, s talán az Albionra illik legkevésbé az eddigi fordítások közül. Hamarosan több cég is megjelentet magyar nyelvre lefordított játékot (tehát nem csak a kézikönyvet honosítják), ami újabb veszélyeket rejt(het) magában, mert pont az a korosztály olvassa ezeket kiguvadt szemmel, amelyik eddig nem tudott játszani a nyelvismeret hiánya miatt. Utána pedig esetleg magyarul sem tudnak majd...

Pellus



## Master Pilot Flight Game Console

Ha valaki már látott egy igazi pilótafülkét belülről, bizonyára feltűnt neki egy-két aranyos kis képernyőszerű izé, sok-sok gombbal körbevéve. Na, azt a bizgentyűt hívják MFD-nek, azaz Multifunctional Display-nek, ezekre

az összes adatot ki lehet írni. Ilyesmit készített a Quick Shot a címben szereplő névvel. Lényege, hogy egy-egy kartonlapra felírták játékok kezelőbillentyűit, és ezeket az adatokat egy cartridge-ba helyezték. A lapot a szerkezetbe helyezve a körben elhelyezkedő gombok veszik át a billentyűzet szerepét. Nagyon ötletes dolog, hiszen így magam előtt látom a kiosztást, nem kellett memorizálni. Szinte minden repzim-, ürrepgépes és lövöldözős játék kiosztását tartalmazza. Határozottan ajánlom, igen jól használható – ha van rá pénzed. Forgalmazza a PC Kuckó (hirdetését lapunkban is megtalálod).

Trau



## Wizard's csodák

Jó régen adtunk már hírt a játékkerem újdonságairól, de csak azért, mert nem jöttek igazán új és érdekes játékok. Most viszont van egy gyönyörű grafikájú 3D lövöldözős, két játékos Gunblade-ük. Terroristákat kell likvidálnod New York utcáin – helikopáttal repülsz, ezt a gép irányítja, neked (nektek) csak gépfegyverrel kell lekasabolnod a barátságtalan fickókat. Lesz még két új gépük, például Sega Touring CarChampionship, ami végül is a Sega Rallyra hasonlít, persze az autók, pályák és a verseny-stílus is mások. Bunyósóknak pedig a Die Hard Arcade-et ajánlom – szépen animált verekedős program némi fegyveres akcióval körítve.



# NetGames Maraton

A PC-X és a SimStim támogatásával  
hamarosan újjára indul

## Az Év Versenye!

Világméretű Warcraft II, Duke Nukem 3D, Doom II,  
Command & Conquer és Screamer hálózati bajnokság

**A fődíj: 120,000 Ft**

A bajnokság felől érdeklődni és limitált létszámban jelentkezni  
a 112-8848-as vagy a 06-20-210-234-es telefonszámon lehet.



### Jön az Acclaim!

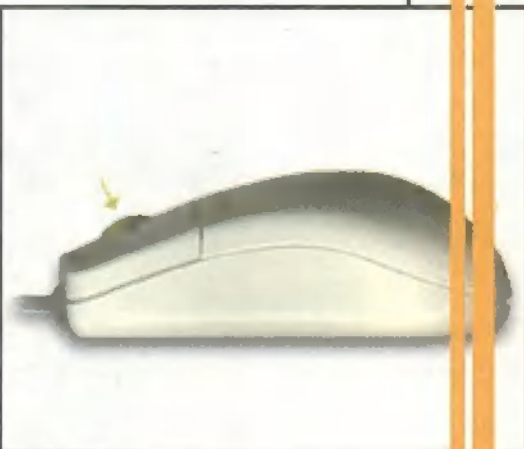
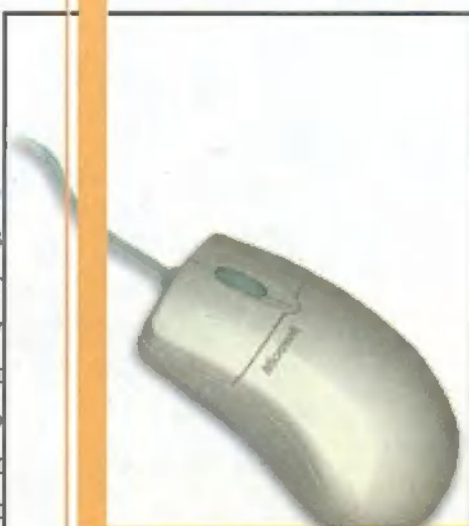
Meg kell valljam, eddig nem különösebben vettem tudomást a Acclaim létezéséről: a honi sajtót ez idáig nagy ívben... elkerülték, s csak a szürke importból származó játékokat láttuk (azok sem voltak valami nagy számok). Most azonban változni látszik a helyzet, egyrészt, mert a Modern Media Service látja el az Acclaim magyarországi képviseletét (nagyon helyes, hogy kis hazánkban is egyre-másra szaporodnak a nagyobb játéksoftware-kiadók irodái), másrészt, mert a közeljövőben megjelenik tőlük nem is egy remek játékprogram. Ezek közül persze a címlapunkon is szereplő Alien Trilogy lövöldözős játék viszi a pálmát, de még idén megjelenik (vagy egy kicsit '97-re elcsúszik) a Dragonheart, az Iron & Blood, a M.A.X., a Crow: City of Angels és az MDK, hogy csak az ígéretesebbeket említsem (én speciel a Dragonheartot és az MDK-t várom). Mindezek mellett az Acclaim is beállt a sorba, és hamar felismerte, hogy nagy üzlet rejlik a "régebbi" játékokban (direkt tettem idézőjelbe, ugyanis többségük egy évnél fiatalabb kiadású). Sok más software-óriás után BlackMärket sorozatban újra megjelenteti néhány sikeres kiadványát. 3-4000 forintos áron lehet majd megvenni például a Cyberia I-et, a Dungeon Master II-t, a Descent I-et és a Warcraft I-et.



### Microsoft IntelliMouse

A Microsoft "hardware-gyűjteménye" egy újabb elemmel, egy érdekes egerrel bővült, az IntelliMouse-zal. A rágcsáló abban különbözik a már jól ismert Microsoft egertől, hogy a két gombja között helyett kapott egy kis "kerék". A "hagyományos" egérmeghajtó programot használva semmi különbséget nem észlelünk, de a hozzáadott IntelliPoint meghajtó segítségével a kerék életre kell. Egyes programokban – elsősorban a Windows 95 Explorere és az Internet Explorer – ettől kezdve nem kell a függőleges gördítő sávval szórakoznunk, hanem a kereket fel-le görgetve mászkálhatunk a szövegben, illetve a file-ok, könyvtárak között. A kerék alatt ráadásul egy mikrokapcsoló található, amely gyakorlatilag harmadik gombként viselkedik. A Control Panel egerészőjében – sok minden egyéb mellett – megadhatjuk, hogy mi történjen megnyomásakor: szimuláljon dupla kattintást, F1 billentyűt, nyissa meg a Start menüt, vagy – alapértelmezés szerint – az eger mocorgásának megfelelően mozgassa az aktuális ablakot.

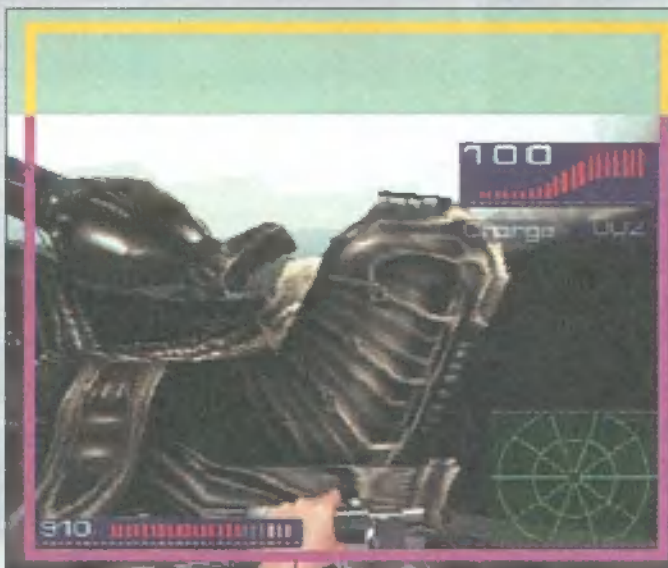
Az eger áráról jelenleg semmilyen információnk nincs. Várhatóan – a többi Microsoft hardware-hez hasonlóan – nem lesz olcsó darab, valószínűleg az MS egerrel lesz egy árban. Így inkább azoknak lesz játékszere, akiknek eddig is megérte a drágább, de megbízhatóbb eszközök beszerzése.



A fekete, sötétített ablakos Limuzin csendben begördült parkolóba, a szerkesztőség elé. Négy fekete öltönyös, napszemüveges testőr higanyos mozgással kivágódott a kocsiból. Fegyvereiken megcsillant a kelő nap fénye. Az aktatáskás hölgyet – aki utolsónak szállt ki –, rutinosan körülvették, és testükkel fedezve az épületbe kísérték. Megbízható forrásból értesültünk arról, hogy megjött az Alien Trilogy Prebeta verziója.

rádiókapcsolat az LV426 bolygó kolóniájával, s Ripley-t küldik az eset felderítésére, aki tudja, hogy szó sincs kommunikációs problémáról. Ők tértek vissza!

Ripley fegyverei teljesen a filmbeli "alien-telenítőkhöz" hasonlítanak: első a 9 mm-es automata pisztoly, ezzel kezdünk a játék elején. Elég gyenge, maximum a királynő fogát lehet kilőni vele, de sosem fogy



vető előnyeit. Barátságos, mert mindent megsemmisít, köztük ajtókat, falakat, megfertőzött embereket is. Lángszóró: a legjobb fűtőeszköz, sőt még Alien-tojásrántottát is süthetünk magunknak. Smartgun: a legbrutálisabb fegyver, egyszerre több ellenséget likvidálhatunk...

Fegyverből és töltenyből elkelne tízszer ennyi is, hiszen tojások, arcra támadó kis nyálkás dögök, idegenek és a vállalat fertőzött emberei között kell a feladatokat teljesíteni.

ki. Aztán előbb-utóbb felvehetjük a Shotgun: megfelelő módon használva kis ellenségeket elintézhetünk vele, emellett másik előnye, hogy az útban álló ládákat szét lehet pukkantani a segítségével. Impulzusfegyver: egyesíti magában az elektromos fegyver és a gránát-

Kis könnyítés, hogy ha ellőttük az utolsó töltényt is, a stukkertől lassan, egyesével lehet még pötyögni. Legnagyobb gond, hogy menteni csak a pálya legvégén lehet, remélem ezen is változtatnak. Hatalmas területeket kell bejárni, az elektronikus térkép pedig szinte semmit nem segít. Vannak titkos rekeszek, azonban megtalálásuk szinte lehetetlen.

Nem tetszett, hogy nem túl okosak, sőt inkább buták az ellenfelek, az idegenek pedig döbbenetes lassúsággal reagálnak és támadnak: Ripley bizonyára örült volna ilyen ellenségeknek. A helyszínek nagyon sötétek és a riadófények villogása teljesen filmbeli hangulatot ébreszt. Az audiotrackek illeszkednek a játék hangulatához, már csak a digitális hangok hiányoztak a mostani verzióból. Más hangulatú, mint a Duke vagy a Quake, de várom a kész verziót, ami talán még novemberben megjelenik – az utolsó negyedév egyik nagy durranása lehet.

Júpi és Zong



**K**evés olyan fiatal van a világon (eltekintve persze azoktól, akik nem rendelkeznek a TV nevű audiovizuális egységgel), akinek az Alien név ne mondana semmit. Giger olyan világméretű örületet indított el vad fantáziájával és kicsit kaotikus világnézetével, hogy a téma kapcsán a hátborzongás a legenyhébb tünet. No, hát itt a PC-sített Alien, ami, mint említettem, prebeta verzió, tehát még százszor átgondolják, finomítják, szépítik stb. Stílusát tekintve First Person 3D Shoot 'em up. A történet a filmtrilógia második részéhez kapcsolódik: elveszett a





# Port Game

AKCIÓ/VEREKEDŐS

leírás

# BATMAN FOREVER

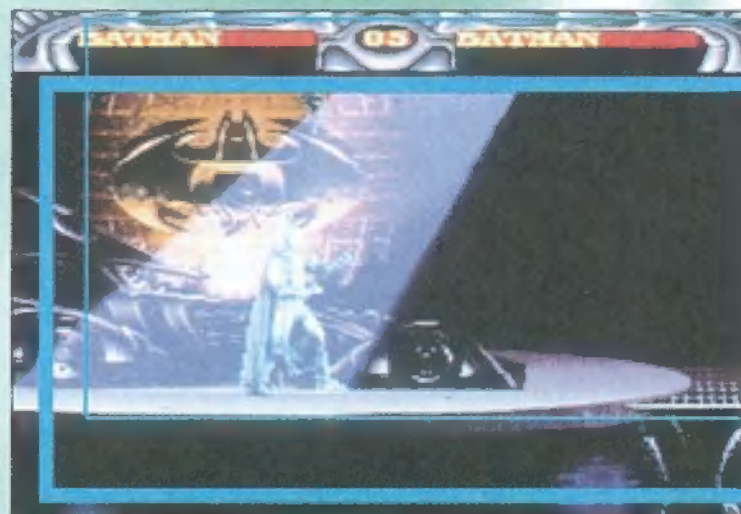
Szegény Batmant már mindenhol felhasználták. A DeneKépregénytől (BatComics) kezdve a DeneSörösüvegig (BatBeer) mindenben szerepelt már, így hát nem volt váratlan az első DeneFilm (BatFilm) sem. Illetve a második, vagy a harmadik? Aztán megjelent a Batman Forever a játékok között is, a mostani viszont a Coin Up verzió. Ez azt jelenti, hogy teljes mértékben megegyezik a játéstermi változattal.

Mivel béta verziót kaptunk csak belőle (azt is úgy, hogy az Acclaim hazai képviselője itt ült a szerkiben, és leste minden mozdulatunkat – nem adták ki a kezükből a beta lemezt), nem nagyon tudtam a sokféle denebonus, denefegyver és denevillanás értelmét kitalálni. A bonusok közül a 2x jelűre sikerült rájönnöm: ha ezt választod a pályavégi denemenüből a következő pálya elején, az első halálig kétszeres deneerővel sebezünk az deneellent. (Na jó, abba hagyom a denézést, mert Csilla megőrül...) Vannak még olyanok is, mint például a Super K.O. bonus, amit valószínűleg akkor kapunk, ha sok rosszfiút egyszerre ütünk ki (Double vagy Triple K.O.). Van még Deneráng, Super

Deneráng, Köteles Deneráng, denevillanás és még rengeteg fegyver – ezek sohasem végtelen lőszerűek, csak meghatározott mennyiséget kapunk belőlük (lőni az ütés gombbal tudsz). Néha felvehetjük a Denekötelet is, amivel elkezdhetünk lengedezni a pálya fölött és így rugdossuk az ellenfeleket. Előnye, hogy így egyszerre többet is ki lehet ütni. Nekem a legjobban a Ying Yan bonus tetszett. Ha ezt sikerül felvenni a játék során, a pálya felénél megjelenik TwoFace híres pénzérméje,

amivel eldönti, hogy melyik felének hisz: ha jót dob, minden ellenség összemeleg, ha a rossz fele van felül, mi megyünk össze.

Általában minden pálya végén összefutunk egy főellenséggel. Ilyenkor megjelenik alul egy színes csík, jelezve az ellen energiáját. Ha több csík jelenik meg, akkor több ellenség is van, tehát gyorsan kell cselekedni. Ilyenkor a legidegesítőbb az volt, hogy amikor meghalt, akkorát robbant, hogy majd kiesett a szemem, majd amikor már újból visszatért két szemem



világa, észrevettem, hogy nem mozog semmi, vagy csak alig. Kiderült, hogy ez a villanás teljesen lemerítette a gép tartalékait és nem bír ennyi mindent kirajzolni (talán csak a beta miatt). De amint ez a villanás elcsitult, tovább verkedhettük magunkat a siker felé.

Nem rossz játék, csak nincs sok értelme és néha akkora összevisszaság van a képernyőn, hogy sokszor a falat kezdtem el rugdosni, mert összetévesztettem magam egy másik figurával a képernyőn. Ez főleg két játékos üzemmódban fordul elő...

El Capo



Anatolij Csurbakov ukrán kecskepásztor dühösen rázta meg roppant görbe és göcsörtös botját az ég felé. Ezenkívül egy kacs-karingós káromkodást is eleresztett. De a pilóta nem válaszolt.

Nehéz is lett volna válaszolnia, hiszen éppen egy Szu-27-est üldözött, és ez elfoglalttá tette. Pedig milyen szép napnak indult... Colonel Roger „Snake” Edwards 04.30-kor kelt, szokás szerint. Reggelizett, majd megtartotta a mai napra rendelt feladat ismertetését. A felde-rítés adatai szerint egy másik repteret ellenséges bombázók fogják megtámadni. Az őket kísérő vadászgépek száma: ismeretlen. A támadás időpontja: kb. 11.00. Feladat: az ellenséges bombázók semlegesítése (értsd: lelövése). Nem ártana, ha minél többen túlélnek a napot, dörmögött Snake. A pilóták az eligazítás után gépeikhez ballagtak, beszéltek a földi személyzettel, megvizsgálták a fegyverek felfüggesztését, a csatlakozók lezárását, a hajtóműveket, majd átvették

a gépet. Ülőkészültségben várta Snake és szárnya, Major William „Fritz” Stone a támadást. 10.30 körül hirtelen megszólaltak a dudák, és már hallották is a parancsot: „Papa Alpha és Papa Bravo azonnal indít, kigurul és felszáll!” Az események innentől villámgyorsan követték egymást. A két F-22-es motorjai üvöltve életre keltek, iszonyatos hangzavart keltve a hangárban. Gurulás közben hallották a Tornytot: „A 030-as kifutó üres, szél 290-nél 12 csomó, a látótávolság 8 mérföld.” A kifutópálya végén megálltak és engedélyt kértek a harci felszállásra. Természetesen azonnal megkapták. Snake rávágta a teljes utánégést, a két hajtómű maximális tolóerőt fejtett ki. A pálya 3/4-énél a gép kecsesen felszállt, utánégő ki, iskolakör a reptér felett, míg a szárnya, Fritz is felszállt. Utána mélyrepülésben irány az ellenséges kötelék. Mélyrepülésben, a radart kikapcsolva, hiszen így lehet az F-22-est a legnehezebben észlelni. A hajtómű 100%-on működik, hiszen ez a vadászgép utánégő nélkül is képes hangsebesség felett repülni. Snake ezt szinte már gépiesen tette, hiszen nem ez volt az első harci bevetése. A nevadai kiképzés után sikeresen harcolta végig a Mekong-delta párás poklát, Szibéria jeges jégmezőit, az iraki sivatag homokviharait. Ukrajna már csak egy újabb terep volt számá-

ra, semmi több. Szárnya csak Szibéria óta repül vele együtt. Elődje egy kemény bevetésen vesztette életét – soha nem felejtje el azt az iszonyú érzést, mikor látta társát egy tűzgömbben elégni... De hát ketten voltak 3 Tu-160-as bombázó ellen, melyeket 15 MiG-29-es kísért. És olyan átkozottul későn jött meg a segítő F-14-es század... A pokolba is! Végigsimított arcán és ismét érezte azt a heget, amit egy Irak feletti katapultálás közben szerzett. A MiG a farka mögül, alulról kapta el. Fritz éppen két másikkal fogócskázott. Szerencsére ki tudott ugrani, és a

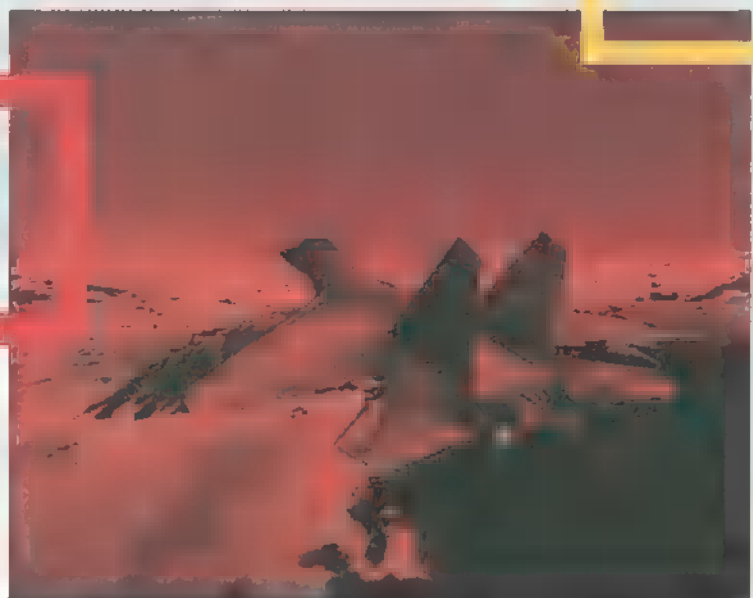


Légierő MH-53-asa kimentette. Nostalgizálásból a földi irányítás hangja zökkentette ki: „Banditák 12 óránál, távolságuk 60, magasságuk kék plusz 4 angyal.” Jól számolta, pont előttük jelent meg a támadó kötelék. Igyekezett még alacsonyabban repülni. Kiéle-sítette AIM-120C AMRAAM rakétáit, a kedvenceit. Csak befogja a célt, kilövi, és a cél-nak az esetek 90%-ban vége. Ebből összesen hatot visz. Ha már 5 mérföldön belül van a cél, akkor jönnek az AIM-9X Sidewinderek. Ezek kisebbek és infravörös önirányítással vezetik magukat célba. Végző esetre a jó öreg M-61-es 20 mm-es gépágyú is itt van a fedél-zeten. Snake megvárta, míg az ellenséges gépek 20 mérföldön belülre érnek, majd felhú-zott a völgyből, bekapcsolta radarját és négy AIM-120-ast lőtt ki. Társa szintén tá-madásba lendült. Rövid idő múlva 7 fekete füstpamacs jelezte tevékenységüket. Csak két rakéta tévesztett célt. A túlélő MiG-ek szintén rakétákat lőttek ki, melyeket kemény fordulókcal és csalik szórásával cseleztek ki az F-22-esek. Vad fordulóharc kezdődött, végül az egyik MiG-gel egy Sidewinder vég-



# Lightning II

zett, Snake gépágyú-sorozata az előtte keresztben áthúzó vadászt semmisítette meg. Végül a maradék rakétákkal a bombázókat verték le. Néhány gyors forduló, hátha még van valaki a környéken, majd irány haza. Vaj sima leszállás, ünneplő földi személyzet. Vége...



A fenti történet tipikusnak mondható ebben a játékban. Úgy látszik, hogy most az F-22 Lightning II. a legnépszerűbb repülőgép a software-fejlesztők körében. A Novalogic is ezt a gépet választotta ki, és egy egész profi szimulátor-féleséget alkotott. Le kell szögezni, a táj és az object-ek valami fantasztikusan szépek!

**10 méter**

Pentium 100MHz, 8 MB RAM

4 MB HDD, 2x CD-ROM

Windows 95

Novalogic

Magyar nyelvű kézikönyv

Magyar nyelvű kézikönyv

Magyar nyelvű kézikönyv

Magyar nyelvű kézikönyv

Magyar nyelvű kézikönyv

Magyar nyelvű kézikönyv

Igaz, SVGA-ban nagy gépigénye van, de VGA felbontásban is az eddig látott legszebb szimulátor, ami megfordult nálam. Ekkor egy izmosabb 486-os is elég ■ zökkenőmentes futáshoz. Pentiumra, magyar... Az installálás egyszerű, mind DOS, mind Win95 alatt fut. Szokás szerint rengeteg hangkártyát kezel, GUS-t is. Hálóban egyszerre nyolcan nyomulhatnak egy CD segítségével, ropant pozitív, per-

sze a modem is szóba, illetve játékba jöhet.

Ha beljebb mászunk, az intro után a főmenüben válogathatunk. A szokásos opciók, nem is feszegetném tovább a dolgot. A New Campaign-nel új karrierbe kezdve indulhat a buli. Az első hadszíntéren az első bevetés nem bonyolult, néhány elaggott orosz vadászgép lefricskázása az égről. A feladatról részletes és bőséges eligazítást kap a pilóta, itt lehet megtekinteni az eddigi eredményünket is. A fegyverzetünket a számítógép adja, változtatni nem tudunk, de nem is érdemes. Ha vadászunk, 6 AIM-120C és 4 AIM-9X ■ felszerelés, támadás esetén 2 GBU-30 JDAMS 1000 irányított bomba, 4 AMRAAM és 2 Sidewinder. A bombáról annyit, hogy egy vevőantenna segítségével ■ GPS-en alapulva célozza meg és találja el a célpontot. Nincs radarkisugárzás, nincs lézeres célmegjelölés, nem zavar be a felhő vagy a köd... Gyönyörű. A bomba tudja a koordinátákat, odamész, ledobod és ott se voltál. Centire pontosan találja el a célt. Persze ez csak álló célpontok esetén érvényes (pl. ház, híd, egyéb struktúrák). Az ellenfelekről és a fegyverekről korrekt leírások találhatóak a kézikönyvben, bár megjegyzem, hogy összecserélték az AA-10 Alamo és az AA-11 Archer képeit. Ejnye, uraim!

A bevetés során a legtöbb ideig a HUD-on keresztül nézzük a világot és harcolunk. Én inkább a hagyományos, pilótafülkés elrendezés híve vagyok, de kinek-kinek mi az ízlése. Megtalálható az összes fontos műszer ada-

ta, a lokátoron át a hajtóművekig. Ami nincs itt, az kisebb képernyőkre idevarázsolható. Ha valakinek nincs kedve ■ kézikönyvben kotorászni, a K segítségével az egész billentyűzetkiosztást megtekintheti. Elég zavaró, hogy meglehetősen leegyszerűsítették az elektronikus berendezéseket. Nem találtam ■ beépített ECM-eket, nem volt FLIR sem, a lézeres célkövető-megjelölő készülékről nem is beszélve. Igazából minden ■ légi harcra lett kihegyezve: ez egyfelől jó dolog, de éppen emiatt nem fogható ■ régebbi, „klasszikus” (pl. Tornado, EF-2000...) szimulátorokhoz.

Egész kellemes ez ■ program, látszik rajta, hogy keményen dolgoztak a fejlesztők. A grafikára egy szavam se lehet, nagy tévedések sincsenek benne (csak azt tudnám, hogy miért erőltetik a szerencsétlen MiG-27-est, ami földi célpontok ellen lett kifejlesztve...). Kezdő pilótának kifejezetten ajánlott, hiszen az elrontott bevetéseket újra lehet kezdeni á' la Comanche.

Azért kíváncsi leszek ■ Jetfighter III-ra, mert ott is az F-22-es lesz ■ főszereplő...





A Warner Interactive – úgy tűnik – egy kicsit át akarja rendezni játépiaci helyzetét, s egyre-másra ontja a stuffokat. Talán igazuk van, sok játékból nagyobb az esély egy világsikerre, mintha csak egyet dobnának piacra. A cég új stratégiával állt elő, igyekszik a Lucas-Arts és a 3Drealms sikerét meglovagolni, hiszen egy rajzfilmszerű kalandjátékkal és egy Doom-like játékkal lepte meg a szórakozni vágyó számítógépeseket.

**E**z utóbbi kategóriába tartozik az Assassin is. Tulajdonképpen a Body Counthoz hasonlít, története valahogy így fest: egy örült diktátor hatalmába vette a város egyik legnagyobb és legbiztonságosabb épületét és körbevette magát robotokkal. A tudományos háttérrel egy befolyásolható kutató szolgáltatotta: őt kell kiiktatni...

"Az este egy rosszarcú ember keresett fel kedvenc étkezdémében, s felkért egy munkára. Igaz, már visszavonultam, de egy bérnyilkos sohasem szállhat ki csak úgy. Az akciót a kormány pénzeli, természetesen a legnagyobb titoktartás mellett. Egy álcázó-berendezéssel ellátott repülővel vittek a célterületre. A tudós megtalálása és likvidálása nem okozott gondot, csak a menekülés..."

A történet ennyi, a folytatás pedig hét szinten való menekülésből áll.

Utunkat gyakran állják el nyakig felfegyverzett robotok és zsoldosok, a főellenség pedig egy bazi



nagy állat robot. A stuff egyébként csak Win95-ön hajlandó elindulni, de megéri a nehézségeket, ■ hanghatások kitűnőek, az animációk egyszerűen fantasztikusak. Minden mozgássorozat (ugrás egy hídra vagy megmenekülés egy robottól) és esetleges halál AVI formátumban van és a kellő időben lejátszásra kerül. Sajnos csak egy fegyver létezik, de kétféleképpen tüzelve vele.

Jon

## Ravage D.C.X.

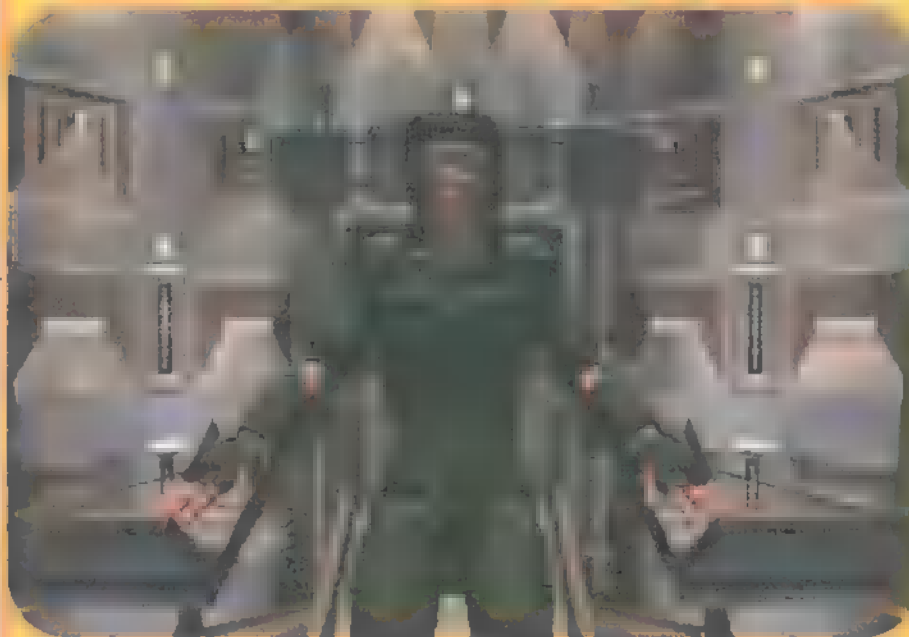
A program Windows 95 rendszerre íródott, ennek ellenére fantasztikus élményt nyújtott, kár, hogy egyelőre csak a preview verzióhoz volt szerencsém. A Warner által adott háttér-információból igen csekély mértékben következtethetem ■ játék igazi feladatára (milyen mázli, hogy van Internet!), nem is fárasztok vele senkit. A lényeg, hogy hét bolygót kell teljesen megtisztítani a betolakodó és „gyökeret vert” idegenektől, egy szál magunkban, egy profi „puska” segítségével, ami elméletileg mindent kiirt, amire ráfogjuk. Ezenkívül használhatunk egy időzíthető bombaszerkezetet, melyel az idegenek főhadiszállását is megsemmisíthetjük.



**M**inden elismerésem a grafikusoké, milyen tökéletesre csiszolt hátterekkel és karakterekkel a Cyberia óta nem találkoztam. A játékmenet is az előbb említett játékhöz hasonlít, lévén, hogy rengeteg szemet gyönyörködtető átvezető animációt egy-egy vérpezsdítő, karakter-szemszögű, háromdimenziós, lövöldözős rész követ. Sajnos a program elég nagy követelmények elé állít, a preview

ugyan megelégszik a 486DX4/100-as konfigurációval, de a háttérinfo szerint a teljes verzió már igényli a Pentium 75-100-as kategóriát, nem beszélve a minimális, 16 mega RAM-ról. Ennek ellenére biztos vagyok abban, hogy az interaktív kalandjátékok szerelmesei nem fognak csalódni az év talán egyik legjobb 3D renderelt, lövöldözős játékában.

Jon

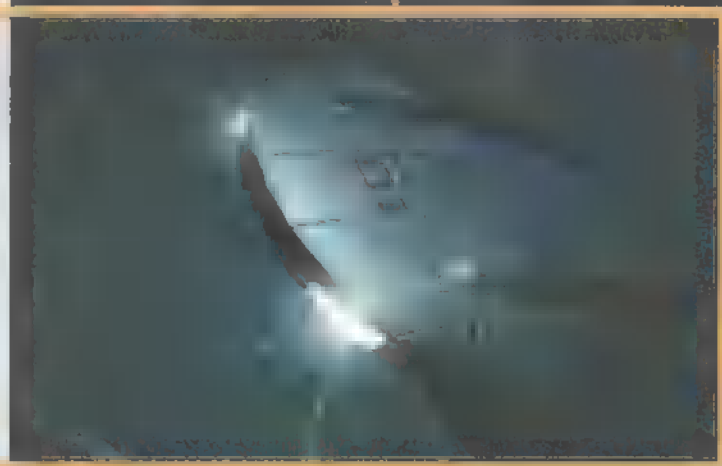


# Port Game

Leírás

# U.S. STORM

„A víz kristálytisztán átlátszó és az erős napsütésben vakítóan villódzó, a kis öbölben, amit kiválasztottunk, úgy tizenöt méter mély lehet. A hajó csendesen ringatózik, mi pedig izgatottan öltözünk bűvaruháinkba. Tudom, mi vár odalent, a többieknek pedig ez



lesz az első tengeri merülésük. Lassan mindenki elkészül. Elsőként ugrom a hajóról a habokba, bár tisztában vagyok vele, hogy zsidbasztóan hideg lesz. Megéri az áldozat, mert így látom társaim íjként vízbe vágódó testét, majd élvezettel figyelem a buborékok pajkos pezsgését. Az első korty víz alatti levegő sok év után is furcsa, de ez nem változtat a varázslaton. A nap pont a kellő szögben tör a mélybe, majd kicsit felerősödve, fényárként vesz körül minket. Legalábbis mi ennyit észlelünk, míg párokba rendeződve lassan elindulunk barangolni. A víz alatti világnál elképzelni sem tudok csodálatosabbat és nyugodtabbat. Mint az úrben, a súlytalanság állapotában. Mindenki lelassul és úgy bőklászik az ezernyi hal, kagyló és növény között. A színek csodálatosak, az érzés és a hangulat nemkülönben. Kár hogy egyszer fel kell menni..."

## Pilo méter

Pentium 60

3 CD-ROM

Win95

Electronic Arts (Automated)

Electronic Arts (Automated)

Electronic Arts (Automated)

Electronic Arts (Automated)

Electronic Arts (Automated)

É letemben egyszer ültem tenger-alattjáróban egy külföldi utam során, de ott ezeket az érzéseket nem sikerült felidézniem. Szürke sártengerben kóvályogtunk, semmit nem láttam. Amikor az Electronic Arts S.T.O.R.M.-jában csak egy kicsit is visszakaptam bűvár élményeimből, rögvest a szívembe zártam: alapjában véve platform kalandjáték. Van egy fix történeti menet, közben pedig küldetéseket kell teljesíteni, a US STORM nevű tengeralattjáró egy személyes legénységét alakítjuk. A pályán föl-le, jobbra-balra tudunk mozogni felfegyverzett hajónkkal. Ha néha a szükség úgy hozza, bűvaruhával kiszállhatunk a hajóból, de így sokkal sebezhetőbbek vagyunk. Főbb ellenségeink a tengeri ragadozók, az



elszórt aknák és az ellenséges bűvarok (persze nekik is van tenger-alattjárójuk). Könnyítést jelentenek a pályán található vagy megszerzhető oxigén-, életerő-, pajzs- és fegyvertöltő kitek. Segítség még, hogy hajónk speciális fogókarral van felszerelve, amivel egyrészt felvesszük a kiteket, másrészt az akadályokat arrébb mozgathatjuk. Minden pontosan kiszámolt: ha az egyik irányba haladva nem találjuk a kijáratot és még nincs vége az alagútnak, de az oxigénünk elfogyóban van, akkor biztos, hogy a másik irányba kellett volna menni. Radioaktív vízben nem érdemes kiszállni a bűvarral, úgysem éli túl. A cápákra se

pazaroljunk löszert, akkor kell csak lelőni őket, ha szemben vannak bűvaruhával. A lehulló nagyobb kősziklák és egyéb roncsok egyből megsemmisítik hajónkat, tehát kikerülendők. A magányos bűvarok kevés kárt okoznak, ezért ne szánjunk rájuk sok időt. Baromira tetszett a víz alatti világ színekidőgozása (kicsit minden kékeszöldes), viszont a mozgások élethűbbek is lehetnének. A játékmenet jó gyors, ami például abban mutatkozik meg, hogy a lövések elől simán félre lehet siklani. Vannak elég nehéz pályák, ráadásul csak küldetés után lehet menteni.

A ún. főellen-ség pályákon általában a taktika és nem a szemtől-szembeni harc a nyerő. Az ellenségek zavarba hozhatóak, ha szorosan rájuk állunk, annyira, hogy szinte már takarjuk őket. Amint hátat fordítanak,

hogy elússzanak, azonnal elintézhetők...

A játék hangulata jó, rendszeren leköti a játékost – bár nem tetszett, hogy rövidtávon –, a grafika pedig látványos. A progy három CD-t foglal és kicsit dobtak a rendszer gépigényén: Pentium 60-ast ajánlanak. Végeredményben, ha nem kellett volna visszaadni, és nem jött volna meg a Crusader 2, akár végig is játszhattam volna. Így azonban a vége nektek meglepetés, nekem mindörökre titok marad.

Júpi

A Warner Interactive a napokban adta ki a 3 Skull of the Toltecs című vadonatúj kalandjátékát, aminek teljes magyarításán az Ecobit fáradozik (tehát nem csak a dobozt, kézikönyvet, de a képernyőn található szövegeket is lefordítják). Mint általában az olyan játékok, amiben egzakt gondolkodás és teljesen irreális, logikátlan megoldás szükséges, ez is nálam kötött ki. S bár nem azt mondom, hogy nem tetszett, de többet vártam.

Nem lesz akkora durranás, mint mondjuk a Monkey Island 3, de a magyar nyelv miatt idehaza biztos sokaknak tetszeni fog. Előnyére legyen mondva, hogy humoros, hátrányára, hogy gyakran vontatott. Mindenesetre jó szórakozást ígér 10-12 éves korig. Na jó, talán idősebbeknek is...

1866. Arizona állam

A lemenő nap fénye megcsillant egy revolveren. A kocsis azt hitte, sikerül elérnie útjának végállomását, de Dickson és bandája megakadályozták ebben. A befogott lovak verejtékükben úsztak, míg a kocsis az út egyenetlenségeit próbálta elkerülni. Értékes szállítmánya volt, ■ Toltécok aranykoponyája – legjobb tudomása szerint csak három darab létezett belőle... Egy jól irányzott lövés a kocsist vállon találta és ■ raktérbe lökte. A három bandita cinkosan összenézett, miközben a kocsi egy sziklának ütdöve felborult. A koponya kirepült és a

rablóktól pár méterre esett le. A kocsis tudta, semmi esélye, mégis megpróbálta elérni az aranyat. Dickson felemelte pisztolyát, hogy végezzen áldozatával, de ■ sziklák mögül előbukkant a hős, az Amerika szerte ünnepezt bajnok, az igazság rettenthetetlen osztója: Fenimore Fillmore... Halljátok legújabb kalandját!

„Miután ■ rablók elmenekültek, s a kocsis kiszenvedett (tévedésből hajnövesztőt adtam neki életelixír helyett), beszélgetni kezdtem a szerzetessel, de nem sokra mentem vele. Felpattantam a szamárra és a francia erődbe mentem. Az őrrrel jót diskuráltam, s a helyes válaszokért kaptam egy csomag finomra őrölt dohányt. Az alvó mexikóival nem tudtam mit kezdeni, tehát irány ■ város! Az istállóba érkeztem, s rögtön szemügyre vettem a pajtában megbúvó horodót. Egy szöveget találtam – valamire csak jó lesz... Az emeletre siettem, majd egy jól irányzott rúgással (move) sikerült leszednem ■ P jelzésű táblát. Elhagytam a pajtát. A kútban – legnagyobb meglepetésemre – a bár zongoristáját találtam, de kiszabadítani egyelőre nem tudtam. Jobban szemügyre véve a várost, egy boltot fedeztem fel, s a boltos engedélyével szert tettem egy ingyen



cigare is. A ház mellett álló dobozból magamhoz vettem a fahasábokat, s a borbélyüzlet előtt kötögető néni-kéhez siettem. Beszélgetni kezdtünk, majd megkérdeztem, mivel foglalkozik. A fiának, Bobbynak kötött

nadrágot és megkért, ha találkozom vele, mondjam meg neki, hogy szeretne vele beszélni. Hmm! A boltost is Bobbynek hívták – próba cseresznye, sikerült. Míg Bobby távol volt, kissé kirámoltam az üzletet: „vételeztem” kávé, répát, cukrot és süteményt.

Bekukkantottam a sheriff irodájába is, de csak egy Pettyboom nevű fazont találtam, aki épp leltározott a szekrényben. Tőle tudtam meg, hol a sheriff... –természetesen a bárban. Mielőtt odamentem, a bankba vezetett az



utam, s számlát nyitottam Fenimore Fillmore névre, majd nagy nehezen sikerült kikönyörögnöm 40 dollárt a tisztviselőtől. Irány a Saloon!

Az ajtóban álldogáló fickó addig nem eresztett be, míg be nem adtam neki, hogy osztálytársak voltunk, s az osztály szégyene Pattyboom volt. Nagy nehezen elhitte, így bebocsátást nyertem. A sheriffnél egyből bejelentettem a lopást, s személyleírást is adtam az elkövetőkről. Megkért, hogy nézzek szét az irodájában, a faliújságon megtalálom, amit keresek. Beszédbe elegyedtem a pultnál ácsorgó Thuggal is, s miután újságírónak adtam ki magam, készségesen nyilatkozott a banda felől, sőt azt is megtudtam, hogy akit keresek, Dickson, az emeleten pihen. A pultos embertől sikerült megszereznem a whiskys üveget, annak ellenére, hogy az egész államban alkoholtilalom van. Mentségére szól, hogy az üveg üres volt. Az

emeletre siettem, hogy minél előbb túllegyek ■ végső leszámoláson, de a technika ördöge kitölt velem, lefagyott a gép... Sebaj! Load, snitt, tehát: Az emeletre siettem, hogy minél előbb túllegyek ■ végső leszámoláson, de Dickson ajtaját zárva találtam,





csak a szomszéd szobában lakó táncos lánnyal tudtam beszélni. Mikor megtudta, hogy találkoztam a zongoristával, azt mondta, szóljak Miminek, ő majd segít nekem. Hát persze... Mimi csupán megkért, szóljak a zongoristának, bármit csinál, sürgősen hagyja abba, s menjen vissza a bárba zenélni. Visszaszaladtam a kúthoz, de a zongorista addig nem volt hajlandó kijönni, amíg valaki nem segít neki. Úgy láttam egyikőjüknek sem fontos ■ dolog, úgyhogy engem sem érdekelt.

Emlékeztem arra, hogy ■ pultos azért nem adott kávét, mert nem volt kávéfőzője, viszont a sheriff irodájában álló szekrényben láttam egyet. Pettyboom készségesen odaadta, majd megnéztem a már említett faliújságot, s megtaláltam rajta Félszemű Dickson és bandája ellen kiadott köröző parancsot. Miután már semmit sem tudtam itt tenni, elmentem a város állomásfőnökéhez, s táviratot küldtem a nevében, hogy megy a vonat. Természetesen szó sem volt semmiféle vonatról, csak én akartam a síneken álló járgánnyal utazgatni. Mielőtt elindultam, a szöggel megjavítottam a kerekét. Első állomásom ■ temető volt, ahonnan megszereztem a fára tekert kötelet, majd egy közismert sütis trükkel ■ fán rikácsoló papagájt is a zsebembe gyűrtem. Fel pattantam a járgányra, ■ az indiánfaluba hajtottam. Kiszedtem a fába ékelt kést, majd a dilis indián (Golyóstoll) sátrába mentem, ahonnan egy gyertyával és egy esőcsináló varázsfolyadékkal gazdagabban jöttem ki. A főnök sátrában épp titkos tanácskozás folyt, ennek részleteit a totemfánál unatkozó indián készségesen elárulta. Ahhoz, hogy az őr beengedjen, meg kellett szereznem valami Nyaca Nyaca nevezetű, rózsaszín, képlékeny,



de szilárd vackot. Miután halványlila sejtelmem sem volt a Nyaca Nyaca mibenléte felől, ■ járgányhoz siettem.

Következő állomásom az Apache Erőd volt. Kellemesen eltársalogtam a vonatvezetővel, kiderült, hogy a szikratávíró segítségével sakkozik az állomásfőnökkel (a korabeli modem). Az erődben a hadnagy épp a tisztelgésre tanította a katonákat – én, mint obsitos baka, nyugodtan kijelenthetem, van még mit tanulniuk. A raktárszobába mentem, s a szekrényben talált Tobascot eltettem. Az erőd emeletén strázsáló félkegyelmű őrszemmel elbeszélgettem, majd a földszinten lévő ablakon belestem. Az erőd parancsnoka épp egy hordó vízben fürdött, s összetéveszthetett valakivel, mert megparancsolta, hogy kerítsek neki valahonnan egy törülközőt. De honnan? Az egész erődöt végigkérdeztem, de senki sem tudott segíteni. Még ■ kínai sem, pedig a boltjában elég sok ruhanemű függött. Elhagytam a boltot, de előtte eltettem az asztalon árválkodó rizsestálat, és a börtönblokkba siettem. Azt hittem, hogy az őr alszik, de felvilágosított, hogy nem így van,

ezért kihasználtam éber állapotát, ■ és kikérdeztem az erőd „lakóiról”. Sok érdekeset tudtam meg az őrmesterről, gondoltam, felkereksem. A délkeleti szárnyba mentem, ahol kellemesen eltársalogtunk. Beszédbe elegyedtem a szobában tartózkodó két hölgygel is – bár ne tettem volna. Itt speciel már ■ semmi keresnivalóm, irány a vízesés!

A temetőben zsákmányolt kötelet a vízesés tetején lévő sziklára dobtam, s szabaddá vált az út a barlangba. De minek? Semmi érdekeset nem találtam, csak egy ráccsal lezárt kijáratot, mely a francia erődre néz. Visszatértem a városba és az istállót vettem célba. Már korábban feltűnt, milyen helyre kis sombreroja van a szamaramnak, ezért a papagájnál már bevált trükköt megismételve – jelen esetben répa volt az alkalmazott csapda – sikerült levennem róla. Kicsit elszaporodott az inventorym, ezért jobban megvizsgáltam szerzeményeim: a whiskys üveg hátán egy érdekes rajzra bukkantam. E szerint az erdőben állították elő





# Port Game

# Broken Sword

leírás

Káprázatosan szép kalandjátékot jelentetett meg a Virgin Entertainment, csodálatosan megrajzolt grafikával és realisztikus világgal. Ezzel ismét bizonyították, hogy egy szép kalandjáték elkészítéséhez nem feltétlenül szükséges filmstúdió és népes színészgárda. A játék története is rendkívül változatos: egy fordulatos és izgalmas nyomozás részesei lehetünk, melynek szálai napjainkból a titkosatos templomos lovagok korába nyúlnak vissza. A főhős egy amerikai turista, George Stobbart, aki Párizsban egy robbantásos merénylet egyik szerencsés túlélőjeként magánnyomozásba kezd, melynek során egy titkos összeesküvés nyomaira bukkan. Rövidesen kiderül, hogy a rossz fiúk a templomos lovagok rejtélyes mágiáinak segítségével az egész világ feletti hatalmat szeretnék megkaparintani. Természetesen ezt csakis mi tudjuk megakadályozni.

A játék DOS és Win95 alatt egyaránt futtatható, az irányítás egérrel történik. A kurzor mindig megváltozik, amikor egy-egy tárggyal csinálhatunk valamit, vagy ha a jobb egérgombbal klikkelünk, akkor megvizsgálhatjuk az adott dolgot. A történet során összegyűjtött tárgyainkat a képernyő felső részén láthatjuk, ha

■ kurzort odaviszünk. Ha használni is akarjuk, akkor ezt a bal egérgombbal tehetjük meg. Valamennyi nálunk található dologról a beszélgetések során kérdéseket tehetünk fel, az ezekre kapott válaszok nagyon sokat segítenek nyomozásunk során. A Broken Sword egyik fő erőssége a bevezetőben már említett grafika, amely annyira részletes, hogy már szinte filmszerű élményt nyújt. M

Mindehhez remekül eltalált hangeffektusok és szinkronhangok kapcsolódnak, pl. ■ párizsi szereplők francia akcentussal beszélnek az angolt, és az írek is sajátosan ejtik ki a szavakat. A párbeszédekben rengeteg humoros beszólással találkoz-

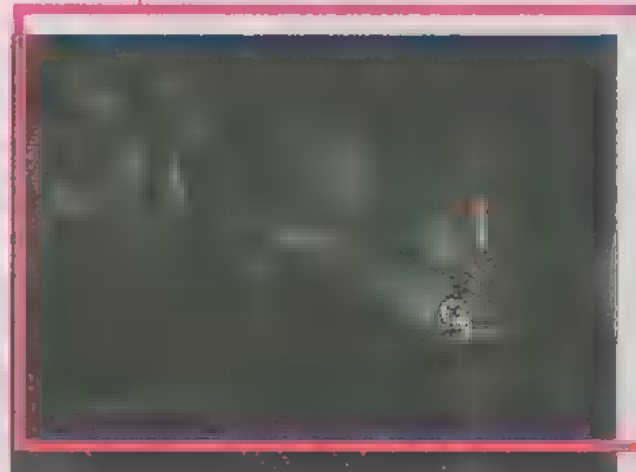


hatunk, mindezek remek hangulatot teremtenek.

A nyomozásban elég gyorsan előbbre lehet jutni, ebben csak az egyes szereplőkkel folytatott hosszadalmas beszélgetés gátol, előfordult ugyanis, hogy két-három lényeges információért cserébe másfél óra (!) dumát kellett végighallgatnom (ja, igen, a játék 2 CD-n található!). Talán egyedül ezt lehetne negatívumként említeni, bár ezt is kiküszöbölhetjük, ha bekapcsoljuk a feliratozást és elég gyorsan tudunk olvasni, mert ekkor ■ jobb egérgombbal kattintva nem kell végigvárni, amíg egyesek kinyögik mondani-valójukat. A kalandjátékokban megszokott módon minden helyszínt alaposan végig kell vizsgálni, néha egész apró tárgyakat kell felvennünk, illetve mindenről ki kell kérdezni az utunkba akadt összes szereplőt. Új információ esetén pedig újra ki kell faggatni ■ korábban megkérdezettek is. Tanácsos időnként menteni is, ugyanis egy-egy rossz lépés esetében néhány antipatikus fiatalember átsegít minket az örök vadászmezőkre. A játék során megoldandó feladatok nem túl nehezek, általában könnyen rá lehet jönni ■ továbblépéshez szükséges megoldásra. Ez persze nem jelenti

azt, hogy nem lehet elakadni időnként (sikerült nem is egyszer), ezért következzen néhány (nem az összes) instrukció a rázósabb részekhez: a szállodában az öreg Lady segítségével lehet megszerezni ■ gyilkos szobájával szomszédos lakosztály kulcsát, valamint szintén az ő közreműködése kell ■ széf tartalmának lenyúlásához. A titkos irattal a zsebünkben ne lépünk ki a hotelből, inkább dobjuk ki először az ablakon ■ szomszédos sikátorba! A kocsmában az elromlott üvegmosót a sarokban ülő tüsszögös embertől ellopott dróttal lehet megjavítani. A várudvarba ■ csatornanyitót felhasználva juthatunk be.

A többi megoldásra néhány próbálkozás után viszonylag hamar rájöhethetünk, ha minden nálunk lévő tárgyat kipróbálunk mindenben és egymáson is, de legtöbbször egy egyszerű beszélgetés elég ■ továbbju-



táshoz. Összegzőképpen csak jót mondhatok a Broken Sword-ről, egy fantáziadús, izgalmas, humoros történetbe ágyazott, nagyon szép kalandjátékot ismerhettem meg. A Virgin, illetve a Revolution programozói megmutatták, hogy hagyományos technikával is lehet magas színvonalú programot készíteni, és nem csak a filmesek által készített kalandjátékoké a jövő.

JOKER

**Piló méter**

DX4-100, 8 MB RAM

HDD & CD-ROM

Ultrasound, Roland AdLib

DOS, Win95

grafika: lasan eltárolt bo

effekték: ...

történet: ...

után zavaró ...

duma: ...

... ..

Üdvözlí Önöket El Capo a „Megoldatlan titkok” című műsorban. Mai témánk egy régi rejtély, amelyre csak nemrég derült fény, s amely egészen az őskorig nyúlik vissza, abba az időbe, amikor még csak barbár elődeink éltek. A legenda egy férfiről szól, aki többször is megjelenik történelmünkben, de több száz éves szünetekkel.

Vajon X-aktának számít-e vagy csak a történelem ismétlődésének újabb bizonyítéka? Meghívtuk stúdióinkba Havas István történelem tanárt, történész professzort, hogy beavasson minket ebbe a több millió éves titokba.

– Jó estét!

– Havas úr, mikor fedezték fel ezt a félelmetes rejtélyt?

– Tavaly. Az első bizonyítékok olyan barlangrajzok voltak, amelyek egy felegyenesedett lényt ábrázoltak, holott, addigra még nem alakulhatott ki ■ Homo Sapiens. Ezekből arra a következtetésre jutottunk, hogy ez egy nagy harcos volt, valószínűleg valami

ilyen istenségnek vagy varázslónak tekintették. Csak nagyon rövid ideig volt jelen, de sok ősrüket elpusztította, sőt legyőzött egy hatalmas grizzlyt is és néhány kardfogú tigris, aztán eltűnt.

– Elég félelmetesen hangzik. Mikor jelent meg legközelebb?

Az ókori Rómában tűnt fel. Itt is csak pusztított, de ■ leírásokból egy új részlet is kiderül róla: mindig apró, kék tárgyakat gyűjtött. A rómaiaknak is feltűntek eme kék tárgyak, mivel az idegen felbukkanásával egy időben jelentek meg. Próbálták kitalálni, hogy mi lehet, de nem tudtak rájönni. A rajzok szerint leginkább egy chipre hasonlít. A tudósok felfigyeltek a férfi óriási erejére: több tucat embert győzött le pusztán kézzel vagy azokkal a primitív eszközökkel, amiket útja során szerzett. Sőt! Nemcsak gyalogosokkal, hanem lovas tisztekkel is elbánt. A történet végén az író arról számol be, hogy egy arénában kötött ki. Győzedelmeskedett az addig legyőzhetetlen gladiátorhős felett, majd hatalmas küzdelem során ledöfte a császár parancsára kiengedett bikát. Miután a végső csapást is rárémelte az állatra, kék fénycsóva vette körül és eltűnt.

– Értem. A következő helyszín az ókori Japán.

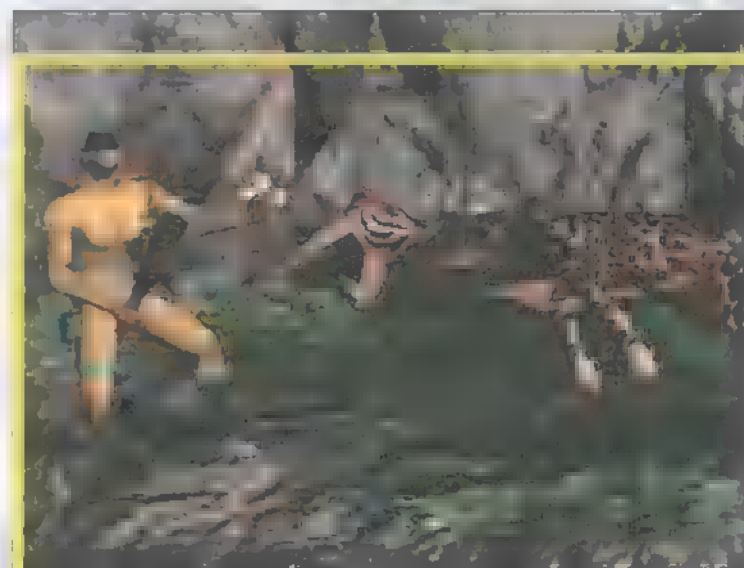
– Igen. A szamurájok és ninják kora. „Hősünkről” sokat nem tudunk kideríteni, hiszen ■ Japán történeszek nagyon zárkóztak velünk szemben. Annyit azért sikerült kideríteni, hogy megölt egy sumo harcost és a japánok sárkány-istenét. Állítólag félelmetes küzdelem volt, hiszen a sárkány körülbelül

kétszer akkora volt, mint az Idegen. Mégis egy egyszerű szamuráj karddal ölte meg, majd újból eltűnt.

– Ebben a leírásban semmiféle új jelenség nem fordul elő?

– De igen. Szintén a férfi felbukkanásával egy időben egy furcsa, kéken villogó, amolyan tócsa jelent meg egy-két helyen. Amikor a közelébe lépett, kiemelkedett ■ közepe. Ekkor belenyúlt, és ő is kéken kezdett csillogni, mint a tócsa. Nem tudtunk rájönni, hogy mire lehet jó, örök rejtély marad.

A középkorban találtak vele legközelebb. Sok neves lovag, szerzetes, gyermek és asszony került az útjába, sajnos ők sem tudták elkerülni sorsukat. Ekkor alakult ki az elmélet, miszerint a Gonosz erők oldalán áll. Azonban ezt a teóriát is el kellett vetni, mert mielőtt eltűnt volna, elpusztította az Ördög igazi képviselőjét, egy démont. Legközelebb a nagy hódítások korszakában jelent meg. Főleg hajókon fordult elő, melyek között ugyanúgy voltak kalóz, mint civil, illetve kereskedelmi járatok. Maja városok-



ban is találtak rá utaló rajzokat. Nem fogtak rajta a kábító nyilak, sem más mérges fegyverek.

Érdekes, hogy semmi logikát nem lehet felfedezni abban, hogy éppen mikor, melyik korban jelenik meg. Neki teljesen mindegy volt, hogy ősembereket vagy páncélos lovagokat öl meg. A lényeg a pusztítás, továbbá ezeknek a kék tárgyaknak ■ gyűjtése és a kék tócsákkal való érintkezés. A hódítások korában is ugyanazokkal a dolgokkal találkozunk vele kapcsolatban: verekedés, fegyver és chip gyűjtés, majd ismét eltűnés. Semmit nem alkotott, csak pusztított, és nem ért el semmit, mégis mindahányszor eltűnt – ■ tanuk szerint – öröm ült az arcán. Felfoghatatlan! De lépünk tovább!





*Jöjjenek, jöjjenek!  
Lépjének be nyugodtan  
a Skyway parkba! Van itt  
minden: vattacukor, hul-  
lámvasút, ringlispíl!  
Sok érdekes játék és ki-  
hívás! Ma éjszaka külön-  
leges nyereményajánlatok!  
A fődj az igazgató, a  
Janie (Erika Eleniak),  
akinek nagy szolgálatot  
kell tenniük. Meg kell  
találniuk apja – Champ –  
végrendeletét, hogy meg-  
maradhasson a park (hűha,  
de eredeti!), és ezt ugye  
mindannyian szeretnénk!  
Csak bátran, bátran!  
Talán ön uram, vagy ön!  
Igen, ön! Vállalja?  
Gratulálunk, jöjjön köze-  
lebb, talán ön lesz  
a park megmentője!*

Egy roppant „eredeti” történet roppant „eredeti” főszereplői (újságíró) lehetünk. A fent említett eseményeket kb. fél tucatszor éltük át, néztük végig. Mindegyik eleme ismert: a szenilis apuka, akinek fontosabb volt az álma, a park, mint a saját két lánya, akik még ezen felül ikrek is. Miután az apa meghalt, a két lány – szokás szerint – összekapott a park tulajdonjogán. A gonosz, csúnya testvér el akarja adni, hogy fölszánt-hassa és kenderfüvet ültethessen, vagy valami hasonlót. Persze ■ szép és jóságos hugica szeretné megtalálni ■ papa végrendeletét, amelyben a park teljes egészét a dolgozókra hagyta. Csakhogy a bírói rendelet szerint egyik lány sem léphet be

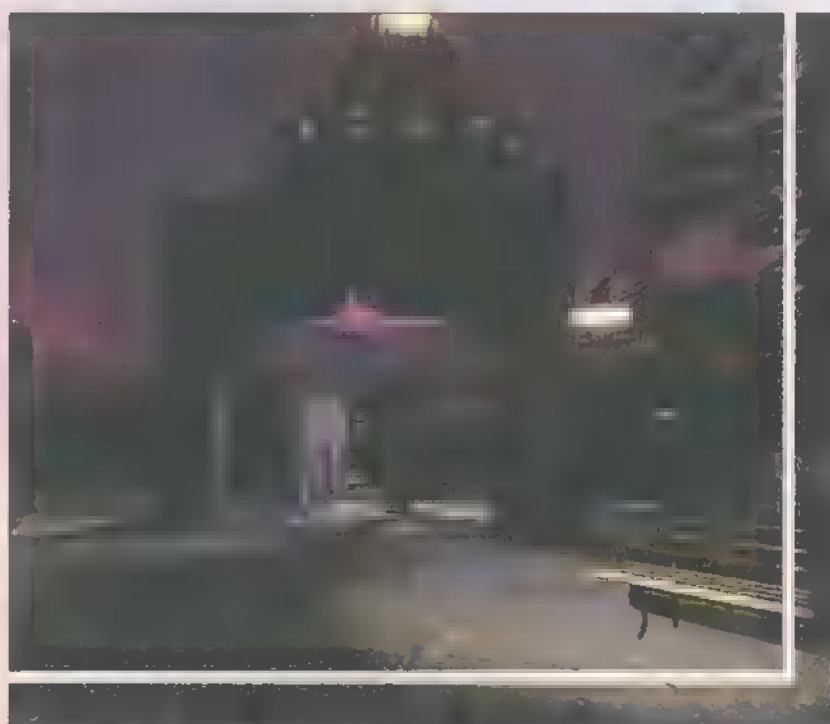
■ park területére, amíg le nem zárják az ügyet. Ekkor rángatnak bele minket is ■ dologba.

Rokoni kapcsolat nem, de baráti szál köt minket ■ családdhoz, ezért elsőbbséget kapunk ■ story megírására. A tárgyalás után érünk oda, és Janie nincs elragadva, hogy láthat. Ennek ellenére megbíz, hogy menjek be a parkba és derítsem ki, hogy ki lopta el a végrendeletet. Mi sem egyszerűbb ennél! Első feladatunk, hogy végigjárjuk a park négy világát. Mindegyikben három-három játék van. Ha egy világ mindegyik játékát megnyertük, kapunk egy speciális érmét, amit ■ park közepén fekvő Gazebo-ba kell bedobni. Ez egy olyan jósda, amelyet a „Segítség, felnőttem” című filmben is láthattatok. Ha mind a négy érme benn van, kapunk egy újabb feladatot, aminek az a lényege, hogy az arany pénzérméket a közepső sorba tologassuk. A következő játék ugyanilyen típusú, csak egy szót kell kirakni – CHARM. Váratlanul megnyílik ■ föld alattunk! Jaaa, neeem, csak egy titkos folyosó bejáratán álltunk eddig és most az kinyílt. Ez ■ folyosó a park iroda épületébe vezet, ahol újabb feladatokat kell megoldanunk, de ez még nekem se sikerült...

A storytól eltekintve nem olyan vészes a Panic in the Park. A játékok elég ötletesek és szépen kivitelezettek. Például nagyon jópofa, amikor ■ bohócok fejét kell megszór-



ni vízzel, hogy előbbre jutathassuk a repülőnket a kifutópályán, mint a gép a sajátját. A grafika is tetszetős, szép a 3D környezet, de a videók minősége elég vacak. Az egész progiról sugárzik, hogy Erika Eleniakra építették. Semmi történet, a készítő is totál „Noname”-ek, és formailag sem nyújt semmi újdonságot.

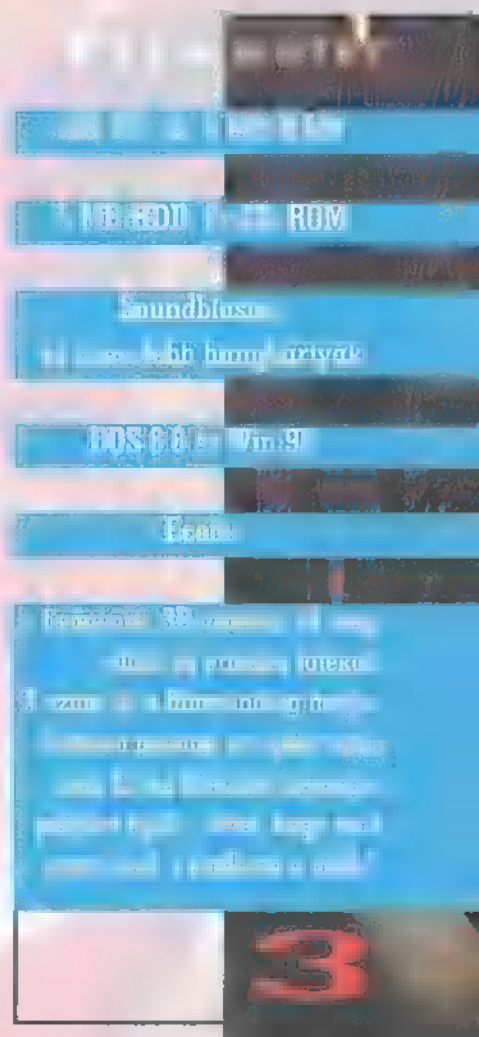


Bár elég egyszerűnek tűnnek a játékok, azért néhány tippet adnék.

– A motoros játéknál a fordulatszám négy és ötezer között legyen. Ilyenkor elkezd egy kicsit villogni a kijelző, akkor jó.

– A leírás szerint a gurítgatós játékoknál (pl.: Bumble Ball) nem klikkelni kell, amikor el akarjuk indítani a labdát, hanem előre kell tolni a mouse-t. Tapasztalatom szerint, ha túltoljuk a meghatározott vonalon, csak akkor indítja el és olyan sebességgel fog gurulni, amilyen sebességgel az egeret löktük meg.

– Minden funkció nélküli épületbe nézünk be, és ■ fölösleges képeket is tekintsük meg!





# Port Game

SZIMULÁTOR

leírás

# SCREAMER

Sajnos csak ritkán adatik meg az ember életében az az élmény, hogy száguldó autóban ülve, csikorgó és veszettül füstölgő gumikkal falja a kilométereket – úgy, hogy a sofőr életben marad minden hajtűkanyar után. Néhány péntek esti, János-hegyi rallyzás után igazán élményszámba ment Szlovákiai

kalandom Newlocal-lal, mikor is lefutott gumikkal, szakadó hőesésben, jégbordákkal borított aszfalton veszettül hajtottunk a sípályák felé – na ez volt életem leginkább adrenalinnal dúsított, bár valószínűleg legszerencsésebb örülete. Miközben azt néztem, hogy Newlocal kitapossa a kocsim alvázat, markolja a ülés szélét és halkan mormol valami imafélt a fogai között, veszettül igyekeztem az úton tartani a kocsit, kétszer majdnem árokba rohantunk, szóval haláli félelmetes és izgalmas volt!

Éppen ezért szeretem az autóverseny programokat, mert itt nem kell azon morfondíroznom, hogy mennyit fizetek majd a karosszériásnak, ha egyáltalán odaérek, s mégis átélhetem egy autóverseny élményét. Mostanában meglehetősen jól „leápolták” efféle igényemet, hiszen az F1GP2 és más Formula 1-es szimulátorok egész sokáig lekötöttek. És most jön ■ Screamer 2 és ■ Nascar 2 is!



Essünk át gyorsan a Nascar 2-n, hiszen abból még csak egy játszható demo verziót láttam, ráadásul nem is rajongok nagyon az e fajta autóversenyekért. Tény, hogy a Sierra sokat javított az elődön, ami még egy Pentiumon is, úgy-

szólván játszhatatlan volt olyan lassúra sikerült. Aztán összeszedték magukat a fiúk, és gondolom sok álmatlan éjszaka után sikerült tűrhető kódot összeütniük: egy Pentium 100-on 640x480-as felbontásban (igaz, gyors videokártyával) már jól autózható, a textúrával borított ellenfelek gyönyörűek, a hangokon is tuningoltak, szóval, ha

még karácsony előtt megjelenik, egész jó eladásra számíthat (kipróbálhatod te is, megtalálod a CD-n).

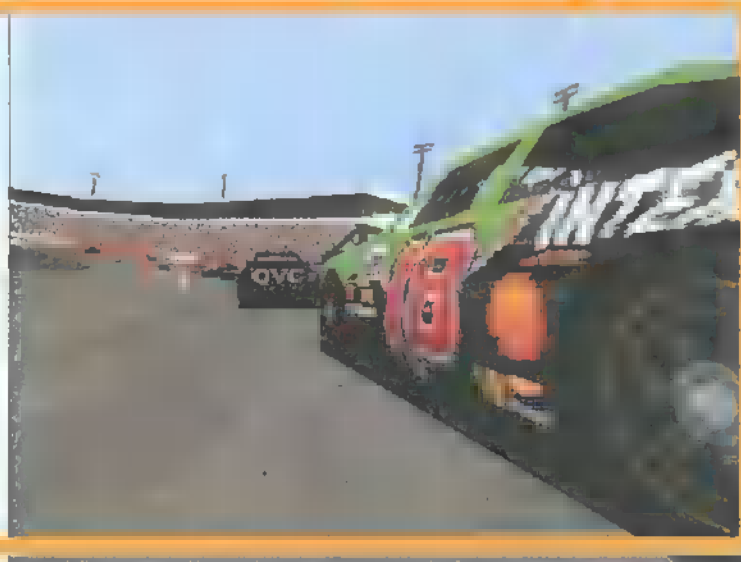
Sokkal nagyobb sikerre tarthat számot azonban a Screamer második része, amelyet alaposan átdolgozott az olasz Milestone fejlesztőgárda. Egyik legjelentősebb átalakítás ■

grafikában észlelhető: soha, sehol (na jó, játékkeremben igen...) nem láttam még ennyire élethű grafikát. Ez elsősorban annak köszönhető, hogy immár nem 256, hanem 65 ezer színben pompázik. Sokat javítottak a játszhatóságon is, ezáltal életszerűbb lett, s nem annyira arcade-jellegű, mint elődje. Ez azt jelenti, hogy ■ kanyarokban megfelelően sodródik, csikorog, bedől, farol, keresztbeáll, szóval épp úgy csinál, mint ahogyan egy rakoncátlan, 4-500 lóerős kocsinak kell.

Mint ahogyan azt a játékkermi gépeknél is megszokhattuk, többféle (összesen négy) istállóból választhatunk

„paripát”, amelyeket 3D-ben forgatva mutatnak be. Száguldhatunk első-, hátsó- vagy négykerék meghajtással, kézi, esetleg automata váltóval. A profik nem

elégsszenek meg holmi automatizmussal, s manuálisan kényszerítik az autót jobb gyorsulásra. Megy is, mint a rakéta, és hál' istennek ■ versenytársak sem maradnak le – igazi küzdelem, mire elsőként befutsz a cél egyenesbe! Végre nem azt kell tapasztalnom, ha lenyomnak egy kanyarban, hogy automatikusan a gép jut előnyhöz, hanem igenis ki tudod fordítani az ellenfeleket, „megsimogathatod” őket a célegyenesben egy kis Ben Hur féle lökdösődéssel, hiszen ez rally, a maga íratlan szabályaival, kicsit talán durvának tűnő tülekedésével.

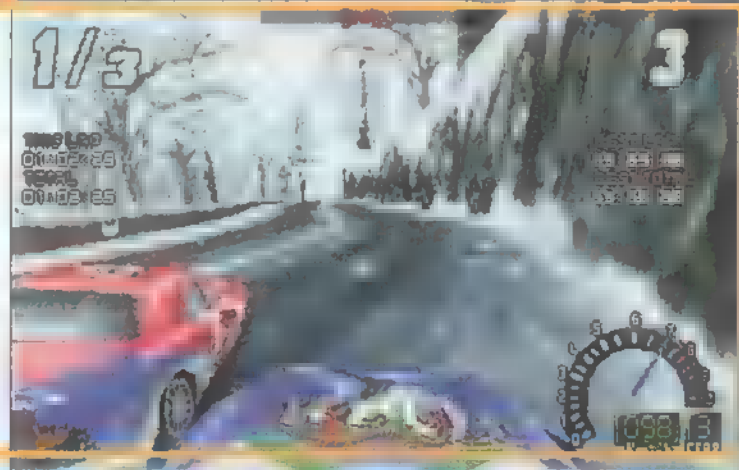
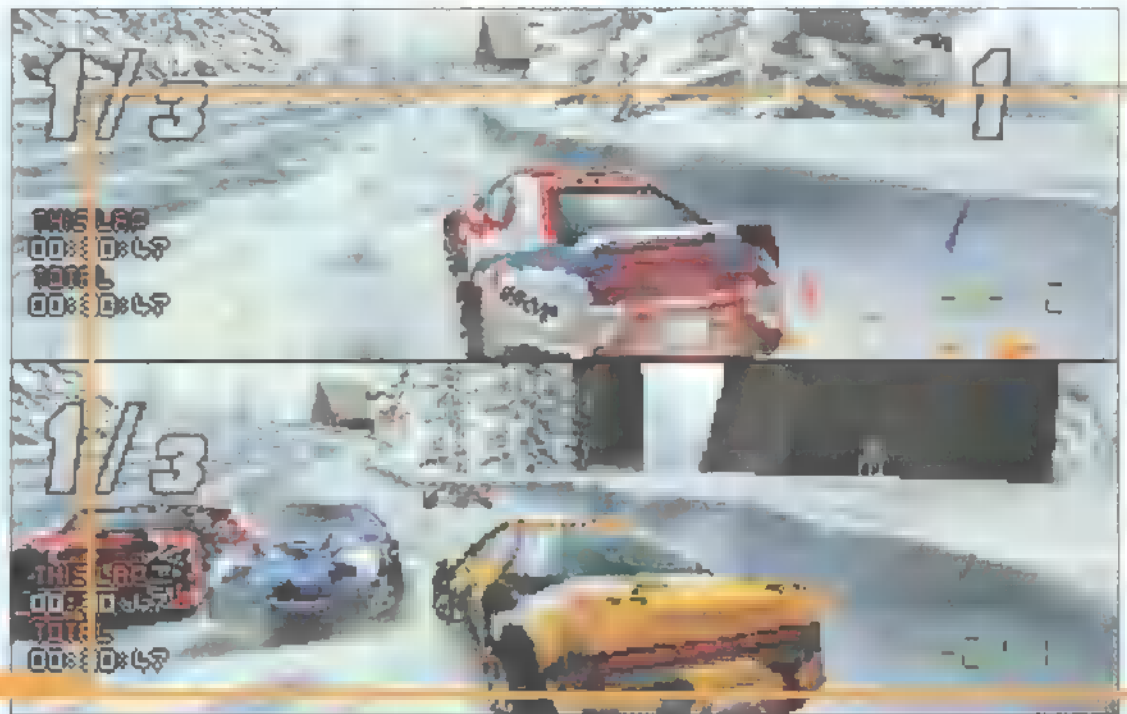




# SCREAMER 2 VS NASCAR 2



Ügyes megoldás, hogy visszatértek a C-64-es, Amigás találmányhoz, és nem hálózaton, soros kábelen lehet egymás ellen nyomulni, hanem osztott képernyőn. Jóval egyszerűbb és kézenfekvőbb megoldás, ráadásul jobb is így a hangulat, ha egy-egy kanyarban „élő” rugdosással juthatsz némi előnyhöz! Sokféle izgalmas pályát választhatsz, éppúgy akadnak havas, jeges utak Finnországban, mint nyirkos erdei



kanyarok Angliában, vagy éppen homokkal borított országutak Egyiptomban. Nálam az S2 csúcs lesz sokáig, mert pont annyira nehéz és életszerű, mint amennyire játszható és élvezetes.

CD mellékletünkön megtalálod a Screamer 2 demo változatát, s hogy

jobban tudj dönteni, a Nascar 2 mellett egy új Forma 1-es programot is megmutatunk, a Full on F1-et. Jó mulatást addig is, míg megjelenik a végleges Screamer 2!

Mr. Chaos

## WIZARD'S

BUDAPESTI MOTORSPORTS KLUB

MOTORVERSENYEKET IS RENDEZIK

SI - AUTOSPORT - MOTOR  
MOTORSPORTS - HOKI - BOX

WIZARD'S BUDAPESTI MOTORSPORTS KLUB

**BUDAPESTEN IRÁNYI UTCÁBAN & FERENCIEK TERÉNÉL, ÉS AZ OKTOGONON**

Egy klubban 2 zsetont és  
**1996. NOVEMBER 30-án,**  
ha 5 zsetont vásárolsz  
**A WIZARD'S-BAN!**

# Virtual World

PC CD SHOP

## ISMÉT ÓRIÁSI AKCIÓ!

NOVEMBER 13-24-IG a Klubharcra  
csak nettó 3200 Ft!

### ÚJ ÜZLETÜNKBEN

Árnyas Műzi (Videó Május 11.)  
5p. Margit krt. 55. Tel: 212-5398  
Nyitva a hét minden napján 10-20-ig!

További VIRTUAL WORLD ÜZLETEK:

Fővárosi Áruház II. em. Tel: 169-50753 (szombat)  
Ujjkői Áruház, 1036 Bp. Váci út 136. I. em. Tel: 250-7000

# Cyberpunk

Valamikor, úgy egy hónappal ezelőtt, a RAMA demójának kapcsán említettem, hogy a Sierra kezd az általam megbecsültebb cégek közé tartozni. Nos, ha így folytatja, egyenesen a kedvencem lesz.

**H**a a játék műfaját kéne meghatároznom, akkor a Panzer General és az Earthsiege keverékének mondanám. Ugyanúgy hatszög-alaprajzú terepen játszódik, mint a PG, viszont kétlábú lépegetőkkel közlekedsz. Ennek eredménye egy nagyon jó játék. A kerettörténet kb. annyi, hogy mi vagyunk a jók, és egy másik fajjal, a gonosz Cybridekkel háborúzunk. Természetesen a ranglétra aljáról indulunk, és az egyre több sikeres küldetés után kapaszkodunk feljebb és feljebb. Eközben persze nő az alánk rendelt Hercek (ezek a kétlábú herkentyűk) és az őket irányító Biodermek száma.

Kezdjük az elején! Az intró nem nagy szám, úgyhogy igen gyorsan továbbnyomultam a főmenü irányába. Itt lehet választani az egy- vagy többjátékos üzemmódok közül. Szerencsére a programozók úgy oldották meg a dolgot, hogy az utóbbihoz sem kell két darab játék-

ből, hanem erre szolgál a dobozban csücsülő második CD. Ha egyedül fogunk neki a játéknak, akkor kezdhetünk egy karriert, vagy akár csak egy egyszerű küldetést is.

Tegyük fel, hogy egy karriert indítunk. Ekkor elhelyeznek minket egy bázisra, ahol egyszerű zászlósként megkezdhetjük működésünket. A bázis három részre tagolódik:

– *Herc Bay*: itt intézhetjük el a herkentyűinkkel kapcsolatos tennivalóinkat. Vagyis itt lehet vásárolni, javítani, felszerelni stb.

– *Bioderm Facility*: pilótáink beszerzési helye. Ők olyan különleges, genetikusan manipulált lények, akik közvetlen agyi kapcsolatba tudnak lépni a Hercek irányító áramköreivel, viszont ennek hatására csak nagyon rövid ideig élnek (néhány hónap). Erre az életciklusra érdemes is odafigyelni, mert elég szomorú, ha meghal egy pilótánk és nincs pénz újra. Új pilótákat a Biovatban lehet gyógyítani, vagy a régieket beolvasztani a Medvatban. A VR Training a fejlesztésre szolgál, míg a Linkkel lehet a Dermeket a Hercekhez rendelni.

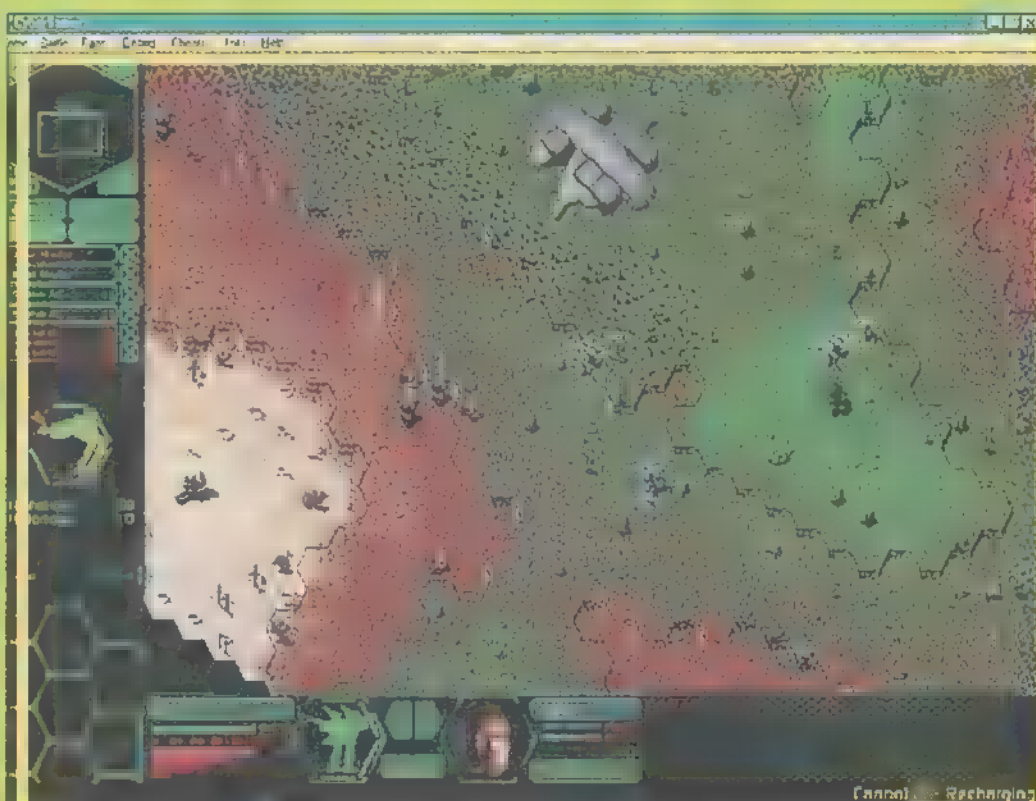
– *Herc Command Center*: itt a küldetéseket lehet kiválasztani. A képernyő jobb felső sarkában egy kis összefoglalót találhatunk eddigi ügyködésünkről. A *Communications* gomb arra szolgál, hogy az eddig kapott üzeneteinket újra el tudjuk olvasni. A *Select Mission* menüben lehet a küldetések közül választani. Összesen három fajta küldetéstípus létezik:

– *Mining*: a cél minél több érc ki-termelése. De közben persze azért támadnak az idegenek. A küldetést úgy is meg lehet nyerni, hogy kiírtjuk az összes Cybrid-et a pályáról.

– *Military*: egyszerű katonai küldetés. Lényege, hogy minden ellenséges erőt letaroljunk.

– *Elite Military*: minden rendszerben csak egy ilyen küldetés van. Ha ezt megcsináljuk, akkor jutunk tovább a következőbe. A cél mindig egy bázis elpusztítása, az összes ellenséges lépegetővel egyetemben.

Ha mindent ízlésünknek és pénztárcánknak megfelelően beállítottunk, akkor klikkeljünk egyet a bázis közepén állomásozó űrhajóra, vagy a *Launch Mission* felíratra, és már kezdődhet is a küldetés.



Amennyiben megérkeztünk a csata helyszínére, akkor a képernyő nagy részét a játéktér foglalja el. Ez érdekelt minket most legkevésbé, úgyhogy ugorjunk a kép bal felső sarkába, ahol a mini-térkép foglalja a helyet négy gombbal a sarkaiban. Ezek a gombok a terep fogatására és zoomolására szolgálnak – én nem nagyon használtam őket. Ha nyomunk egy „M” billentyűt, akkor kapunk egy kis menücskét, amiben kiválaszthatjuk, hogy a mini-térkép mit jelenítsen meg (pl. szenzoraink hatósugarát, az érclelőhelyeket stb.). A mini-térkép alatt újabb négy gombot találhatunk figyelmes játékos. Ezekkel a Hercek különböző kezelőfelületeit érhetjük el.

– *Move (F5)*: a mozgatásra szolgáló nyilatkat kapjuk meg, alatta még három-négy gombot. A legfelső a lekushadásra szolgál, a *Continue* a kijelölt útvonal folytatására ad parancsot, míg az alatta levő az összes robotra ugyanez. A *Follow* nem minden esetben jelenik meg, ezzel az előbb mozgatott robot követésére adhatunk utasítást.

# Shadow

– **Fire (F6):** különböző fegyvereinket érhetjük el innen. A lista alatt láthatjuk az éppen becélzott ellenfelet (ha van), ■ típusát, és tőlünk mért távolságát. A fegyvereink listája mellett látható X gombok védekezés esetén megadják, hogy milyen fegyverekkel lőjön vissza a robot, és melyikkel ne (persze csak ha nem használtuk el ■ saját körünkben). Egyébként ha az ellenfélre klikkelve támadunk, akkor véletlenszerűen választja ki ■ fegyvert. Ha azt akarjuk használni, ami nekünk tetszik, akkor a fegyver sorára klikkeljünk.

– **Internal (F7):** ■ négy kiegészítő ketyere (pl. bányászucc, önjavító stb.) kapcsolói érhetők el.

– **Shield (F8):** pajzsaink állapotát kísérhetjük figyelemmel. A fenti felirattól kiderül, hogy mennyi maradt még ■ pajzsunk erejéből. Alatta ■ kis rajzon a hat oldal szerinti eloszlást láthatjuk. A kis kurzor mozgatásával eltolhatjuk a pajzs erejét az egyik irányba, és akkor arról jobban védve leszünk (viszont hátulról alig). A lenti **Equalize** gombbal ismét visszaállhatunk az egyenlő elosztásra.

Ha tovább böngésszük a képernyőt, egyszer csak eljutunk a játéktér alatti részhez. Itt megtaláljuk a Herc nevét, alatta az akkumulátor, majd még lejjebb a reaktor telítettségét. Ezek úgy működnek, hogy mozogni csak

a reaktor energiájából tudunk, lőni viszont a reaktoréból és az akkumulátoréból egyaránt. Vagyis, ha van még energiánk a reaktorban, akkor azt használja lövésre, ha nincs, akkor az elemből lő. A reaktor minden körben újra töltődik, az elem viszont csak azzal az értékkel gyarapszik, amit az előző körben a reaktorban meghagytunk (jól ki van találva!).

Ezektől jobbra a Herc lestrapáltsága látható egy kis kijelzőn. Ha rá-

klikkelünk, akkor részletesen is megtudhatjuk, mi romlott el és mennyire. Ha van javító szerkezetünk, akkor javíthatunk is (ami piros, azt már nem). A két nyíl ■ gépek közötti váltogatásra szolgál. Ha egy masinánál rányomunk ■ **Defend** gombra, akkor az már ebben a körben nem csinál semmit, hanem védekezni fog az ellenfél körében (ha van mivel). Ha pilótánk arcképére klikkelünk, akkor egy újabb képernyőre jutunk, ahol tulajdonságait kísérhetjük figyelemmel. Van itt még két gomb is, amivel **Toxinokat** adagolhatunk szerencsétlenek, amitől egyes tulajdonságai kissé megugranak, viszont a küldetés végén fizethetünk, mint a katonatiszt, hogy megtisztítsák a szervezetét.



Már csak egy gomb maradt hátra, az **End Turn**. Gondolom, ezt mindenki tudja, mire szolgál.

A végére rövid tippalmaz:

– nem kell felkutatnunk egy bolygón az összes ércet, mert ha kiirtjuk valamennyi Cybrid lépegetőt, tornyot és épületet, akkor az Unitech emberei kibányásszák nekünk a maradékot, igaz bizonyos hányadért.

– bányász küldetésre ne menjünk el érc kifejtő-gépezet nélkül (egy gramot sem kell bányászni, csak legyen nálunk), mert akkor az Unitech ■ mindent magának bányász ki, nekünk meg semmi sem marad.

– az első rendszer utolsó küldetésére mindenkép-

pen vigyünk magunkkal egy Shadow-t, vagy még inkább egy Senseit, mert ezekre rakható nagy hatótávolságú érzékelő, és így biztonságos távolságból leszedhetjük a robotjait.

– az ellenség nagy hatótávolságú érzékelővel felszerelt robotjait pucoljuk ki elsőnek. Ezeket az olyan tényezőkről lehet felismerni, amilyen ■ Shadow-n vagy a Sensei-en van.

– először mindig a pajzsot támadó fegyverekkel lőjünk, majd ha a pajzs lejött, akkor használjuk csak a többt, mert más esetben az utóbbiaknak majdnem semmi hatásuk nincs.

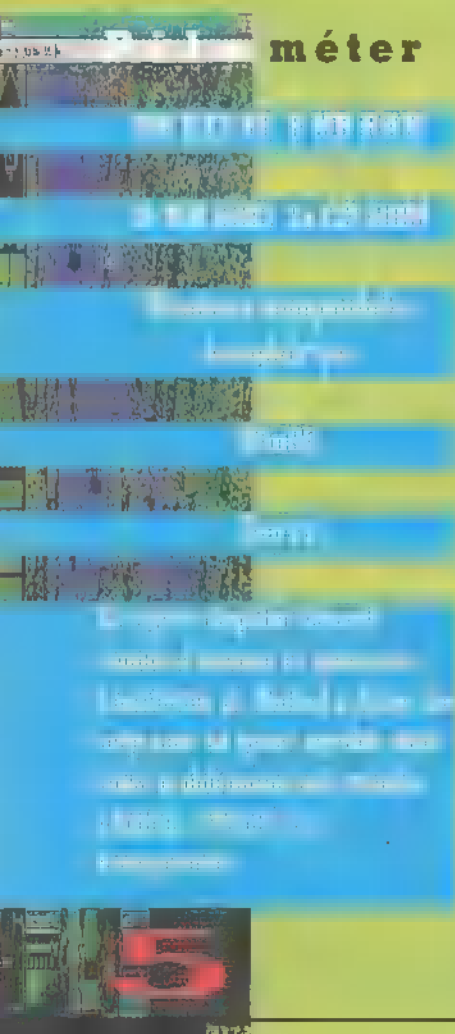
– jobb klikkel minden talajról információt kaphatunk.

– menteni úgy tudunk, hogy a képernyő tetején lévő Cyberstorm feliratra klikkelünk, mire megjelenik egy menü, és ott rövid keresgélés után mindenki megtalálja a Save opciót.

Érdemes minden küldetés után menteni – mindenkit érhetnek meglepetések.

Rövid véleményem ■ programról, hogy fergeteges jó. Néhány apróság szomorít csak el, például, hogy miért kellett ezt a fránya Win95-öt erőltetni, meg a hangok sem mondhatók felejthetetlennek. Viszont a többi része nekem nagyon-nagyon tetszett.

**Pelace**



Kosárlabda  
Magic School Bus

# NBA Full Court Press

VÍZÉLY

Microsoft Home



Gyenge poén, de nem lehet kihagyni: a Microsoft egészségpályás letámadásba lendült a játékfronton. Ennek egyik eredménye az NBA Full Court Press (gyk: Full Court Press = egészségpályás letámadás) Windows 95-ös kosárlabda játék.

**E** léggé bizonytalanul kezdem neki az ismerkedésnek. Nagyon féltem attól, hogy az Electronic Arts igen magasra tette a léceket az NBA Live 96-tal, és ezt az akadályt nem fogja bírni a Microsoft. Szerencsére nem ez történt: az NBA Full Court Press látványos, és ami a fő, játszható kosárlabda játék lett. Ráadásul olyan „szolgáltatások” is belekerültek, mint például a hálózatos játék (amit sajnos nem állt módomban kipróbálni).

Az egyedüli, amiben elmarad

a motion capture animációknak köszönhetően szinte élethűnek tűnik. Élvezhetjük a különböző labdavezetési trükköket (hát mögött, láb alatt, lefordulások stb.), a zsakolásokat (egy meccsen több mint tízet számoltam össze), hogy nem csak úgy megállnak a játékosok, hanem sarkaznak, nem csak eldobják a labdát, de látszik, ahogy kivezetik a dobásokat stb., stb., stb. Némi gyakorlás után természetesen játszhatunk szóló meccset, alapszakaszt vagy rájátszást, és nem csak egy csapatot kiválasztva, mint az NBA Live-ban, hanem akár többet is. Sőt, ahogy már említettem, a világ átellenes pontjain levő játékosok is megmérkőzhetnek egymással.

## Microsoft Schoolastic's The Magic School Bus Explores in the Age of Dinosaurs

Legújabb felfedező utunk – a Varázsbuszal – ismét érdekes helyre vezet. Pontosabban nem helyre, hanem időbe, hiszen ezúttal több millió évet utazunk vissza, hogy találkozhassunk a dinoszauruszokkal.

Alig pihentük ki a Föld belsejébe vezető fárasztó kirándulásunkat, máris új útnak nézünk elébe. Ms. Frizzle megdöbbenve vette észre, hogy hiányzik három kép a dinoszauruszokat ábrázoló fotóalbumból. Ezek pótlásának érdekében az osztály felkerekedik transzformer stílusú buszával, hogy megkeresse ezeket a dinókat, és elkészítse a hiány-

zó „portrékat”. Azoknak, akiknek sikerül megtalálniuk mind a három elveszett dinoszauruszt, Ms. Frizzle jutalmul egy dinóálarcot nyújt át. (A megjelenő képet ki nyomtatva, majd az ábrát körbevágva, valóban egy használható farsangi álarcra teherünk szert.)

A hosszú utazás alatt megismerhetjük a különböző földtörténeti korokat és az akkor élt állatokat. Az ismerkedés során – szokás szerint – segítségünkre lesznek a gyerekek által készített házi dolgozatok, amelyekből többek között kiderül, hogy mekkorák is voltak a dinoszauruszok, hogyan fejlődtek ki a hüllők, a madarak, az emlősök stb. A busz hátsó részében – szokás szerint – néhány érdekességet találunk. Így például itt van a játékok gyűjteménye, amelyeken ún. PaleCardokat nyerhetünk. Ezek a „kártyákon” az egyes dinók főbb adatait találjuk meg: méret, súly, élőhely, illetve hogy melyik korban élt. A buszban ezenkívül használhatjuk Keesha „fej-elemzőjét”, a Skull-X-et, amellyel néhány jellegzetes dinoszaurusz fejét vizsgálhatunk meg. Továbbá a keltetőgépben találunk néhány tojást, amelyekből – minő meglepetés – két dinóbébi, Deena & Sara kerül elő, akik elég fárasztó poénnal pihentetik a hallgatósságot. (Például azon elmélkednek, hogy mikorra kerülhettek ágyba azok a dinoszauruszok, „akiknek” több mint 1000 foguk volt és azt mind-mind meg kellett mosniuk.)

A jubileumi, ötödik Varázsbusz kellemes meglepetéssel (az álarcon túl) is szolgál a nyelvgyakorlóknak, a Closed Captioning-gel. Az osztályteremben és a busz vezetőfülkéjében található CC gombra kattintva elérhetjük, hogy a program ki is írja azokat a szövegeket, amelyeket a tanár, illetve a gyerekek mondanak.

Giraffe



a konkurenstől, az az „originál” játékosok bemutatása – a CD-re szerintem bőven felfértek volna a játékosok részletes adatai. Grafikában viszont nagyon jó a program! Izmosabb gépen (P120, 16MB, jó grafikus kártya – manapság ez a játékgép odakint) a képet érdemes felkapcsolni 1024x768-as felbontásba, sőt, ha valakinek bírja a monitora, akkor 1280x1024-be! És nem csak a felbontástól lesz jó a grafikája:



Szimulátor

Big Foot

VÍZÉTY

Microsoft Home

## Microsoft Monster Truck Madness

Nem szeretem a nagy autókat. Kimondottan ■ kis autókat szeretem. Keveset fogyasztanak, könnyű velük parkolni a zsúfolt környékeken, és nem hivalkodók. Nem szeretem az agresszív, sárba taposós vezetési stílust sem, meg a „csak azért is leelőzlek, te szenny!” mentalitást. Szelíd, galamblekű ember vagyok a vezetés terén, aki hajlandó fékezni a zebra előtt! A hozzám hasonló beállítottságú emberek biztosan értékelni fogják a Microsoft új, autóversenyzős játékát.

Hozzávalók: egy Pentium, legyen mondjuk 90Mhz-es, de jobb, ha erősebb. Legyen benne sok memória (legalább 16MB), gigantikus winchester (teljes telepítés 200MB, a minimum csak 10) és hangkártya, dögös hangfalakkal. Tegyé ■ gépre Win95-öt, majd telepítsd fel



a Monster Truck Madness-t. Küldd el otthonról a családot, hangerőtől függően a szomszédokat is. Indítsd el, és engedd szabadon az összes elfojtott vezetési indulatot! PARTY TIME!!!

Ez az a játék, ahol nem ■ szimuláción, hanem ■ szórakozáson van ■ hangsúly. Íme, egy nagyon jól megcsinált, de egyszerű autóverseny, ahol csak kormányozni kell meg gyorsítani. Fékezni? Azt minek? Na jó, néha azt is! Szóval, sec-perc alatt felrakod, és azon kapod magad, hogy órák óta játszol: önfeledten passzírozod a sarat az óriáskerekű járgányokkal, átgázolsz az ellenfeleken, ha kell repülsz a levegőben, fejre állsz, bezuhansz a szakadékba (de kihúz a helikopter vagy egy ősmadár), és nyersz. Előbb vagy utóbb.

Van sokfajta autó, mindegyik más-más tulajdonságokkal, műszerfával és érzéssel. Élmény őket végigpróbálgatni ■ különböző versenyszámokban. Mert azokból is több van, természetesen. Először is ott a gyorsulási verseny, ■ DRAG. Nyomd a gázt, mintha az életed függne tőle, de kapaszkodj ■ kormányba is, mert eldob egy dobbantó, sőt, néha kanyarodni kell! Szintidőn kívül csak vesztesek ■ vannak!

Vagy inkább kényelmes köröket nyomnál egy tereppályán? Neked csinálták a CIRCUIT részt. Probléma egy szál sem, csak kényelmes autókázás. Hoppá! Ki rakta ebbe az alattomos kanyarba azt az óriás plakátot! Ne felejtjük majd helyreállítani ■ verseny után! Hoppá! Út elterelés a méteres sárba! Nocsak, egy domb! Nocsak, repülünk! Hoppá, felborultunk! Az ellenőrző kapukon át is kell haladni! Belülről!!! Azt mondd ez még semmi?

Akkor a te helyed a RALLY versenyzők között van. Hiszen nincs is jobb annál, mint mikor sivatagon, hegyek között, falvakon át, szakadékok felett átívelő hidakon, vagy ■ egy város utcáin sarokról sarokra kanyarogva szoríthatod le ■ gép által irányított autókat, akár 10-15 percen keresztül! Jó, ha 2 másodpercig egyenesben tartod ■ autót! Az idő szempontjából hasznos, ha nem esel bele szakadékba vagy vízbe. Ha mégis megtörtént rögtön hívj egy helikoptert! Az igazi kemény motorosok viszont tornákon vesznek részt, amely magába foglalja mindhárom versenyszámot, némelyiket több alkalommal is! De ha még ez is túl egyszerű volna, machinálj ■ nehézségi fokozattal!

Nem tudom, ki hogy van vele, nekünk nagyon tetszik!

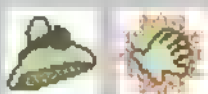
TRF



## Multimédia nyelvtanulóknak!

## Gyerekeknek:

Manóka-Land 4900 Ft  
ManóAngol 5200 Ft



## Kezdőknek és haladóknak tematikus képes szótárak:

PICDIC Angol 6200 Ft  
PICDIC Német 6200 Ft  
PICDIC Francia 6200 Ft  
Angol Kiejtésiskola 6000 Ft



## Közép- és felsőfokú nyelv- vizsgára készülőknek:

ClipDIC English 1. 6200 Ft  
ClipDIC English 2. 6200 Ft  
ClipDIC Deutsch 1. 6200 Ft  
Üzleti Angol 7200 Ft



Az árak ÁFÁ-t nem tartalmaznak.

## Profi-Média Kft.

6500 Baja, Déri Frigyes sétány 4.

T/F: 79 325467, 30 466 339 Email: pmedia@mail.datanet.hu

További információ ■ faxbankban ■

180-8611-es telefonszámon az 1942# -es azonosítón.

## A Notre Dame-i toronyőr

(The Hunchback of Notre Dame)

Rendezte: Gary Trousdale és

Mike Wise

A híres Victor Hugo regény alapján készült csodálatos rajzfilm újabb bizonyítéka

■ Disney műhely profizmusának. A fantasztikusan megkomponált hátterek, a szereplők karakteréhez illő kinézet, a csodálatos

mind a tökéletes ségig fokozva, szinte feledteti a világot, és egy gyönyörű szerelmes történetbe repít másfél órára.

Quasimodót, püpos és ijesztő külseje miatt kegyetlen gyámja, Frolo bíró a székesegyházban rejti el. A harangtorony magányában csak kőszobrokkal társaloghat, és a várost is csak felülről szemlélheti. Am a Bolondok Napján a tilalom ellenére lemerészkedik, és könnyen elvegyül az álarcos kavalkádban. „Álarca” annyira tökéletes, hogy megválasztják a bolondok pápájának, de sajnos kiderül az igazság, mert nem hull le az álca. A megrémült emberek bántalmazzák és csak a szép cigánylány, Esmeralda védi, aki amellet, hogy szép, még olyan jól is harcol, mint tíz férfi. Frolo megparancsolja Phoebusnak, ■ ifjú kapitánynak, hogy fogja el ■ lányt, akit Quasimodo ■ templomba menekített. Am a kapitány is beleszeret ■ lányba, csak hát Quasimodo is ugyanígy érez...

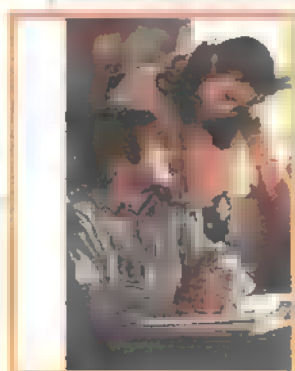
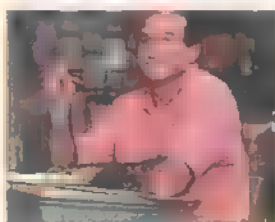
## Jack

Főszereplők: Robin Williams,

Diane Lane, Bill Cosby

Rendezte: Francis Ford Coppola

Ugye furcsa látvány, mikor egy felnőtt megpróbálja bepréselni magát a tizenévesek számára kialakított padba? Nos, mindenki elképzelheti, hogy mennyire kinos ez egy olyan gyermek számára, aki ■ veleszületett rendellenességénél fogva négyszer gyorsabban öregszik, és negyven évesen ül ebbe az említett padba.



Jack (Robin Williams) elhatározza, hogy nevelője és szülei tanácsa ellenére szeretne úgy élni, tanulni, mint a többi gyerek. Elindul hát élete legnagyobb kalandja felé - az ötödikbe. A gyerekek befogadják furcsa társukat, ■ ezzel még nem szűnt meg ■ rengeteg probléma, mert ott ■ alulméretezett játszóház, a kocsmában majdnem megverik, és egy anyuka is szerelmes lesz a fia osztálytársába.

## Daylight

Főszereplő: Sylvester Stallone

Rendezte: Rob Cohen

UIP-Duna Film

1996. december 19.

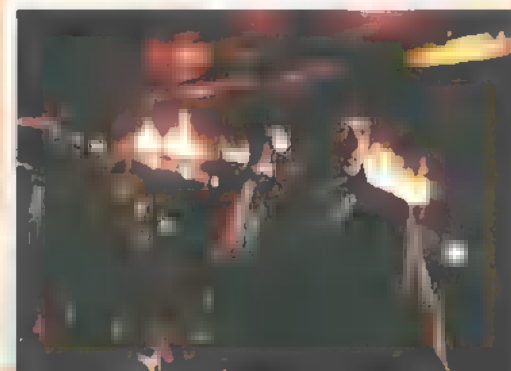
A film rendezője most sem spórolt az igencsak akciódús sztorival. Látványos trükkökkel és izgalmas jelenetekkel köti a nézőt a mozivászon elé.

Manhattan egyik negyedét óriási robbanás rázza meg, melynek következtében ■ várost New Jersey-vel összekötő alagút beszakad és sok-sok embert ■ alá zár.

Kit Latura (Sylvester Stallone) - a mentőszolgálat volt főnöke - kapja azt a feladatot, hogy segítsen a bajba jutottakon. Latura megtalálja a módját, miként jusson be az alagút túszi-



hoz, de a két-ségbeesett csoporttal együtt ő is csapdába esik. A megmenekülésükre csak akkor van esély, ha improvizál...



# GRAVIS



ULTRASOUND ACE ■ 900 FT  
 ULTRASOUND CLASSIC 9 900 FT  
 ULTRASOUND P'N'P 23 900 FT

GRAVIS 'Y' KÁBEL 1 900 FT  
 GRAVIS MIDI BOX 6 900 FT

GRAVIS GAMEPAD 3 500 FT  
 GRAVIS GAMEPAD ■ 4 900 FT

GRAVIS ANALOG JOY HÍVJONI  
 GRAVIS ANALOG PRO JOY HÍVJONI  
 GRAVIS BLACKHAWK JOY HÍVJONI  
 GRAVIS THUNDERBIRD JOY 7 500 FT  
 GRAVIS FIREBIRD JOY 11 900 FT  
 GRAVIS GRIP SYSTEM 14 900 FT

ÁRAINK A 25% ÁFA-T NEM TARTALMAZÁK!

PIRELLA MULTIMEDIA KFT.

1058 BUDAPEST, RÁKÓCZI ÚT 13.

TEL: 366 6059, 118-1595 FAX: 118-6651



Movie World

# Music City

Az elmúlt hónapban - legnagyobb örömmre - sok világsztár aktivizálta magát, új albummal jelent meg, és ez igen jó hír a karácsony előtti vásárlási lázban.

Kezdjük máris a legnagyobbal: Öregret Misi (alias Mike Oldfield) teljesen új, kelta-ir alapokra épülő albumot jelentetett meg **Voyager** címmel, amelynek külön érdekessége, hogy sok-sok ismert ir zenéssel játszik együtt. A CD nagyon éteri, igen finom hallgatnivaló, bár aki lendületes zenét vár, csalódnia fog benne.

Az összes létező rock-lexikon utolsó helyén szerepel a **ZZ Top**, a texasi blues egyetlen állócsillaga, az ún. darálás blues kiváló képviselője. Srácok álszakálla még mindig hosszú, a **ZZ Top** pedig pont olyan, mint eddig bármelyik **ZZ Top** albumon volt. Lendületes blues-darálás, fejlengetés, gitárpörgetés stb. **ZZ Top** lemez címe **Rhythmeen**.

Folytatva a világsztárok sorát, hadd következzen két kedves és szép hölgy, akik mindketten a Polygram istállójából kerültek ki. Elsőként beszéljünk Luca-ról (más néven **Suzanne Vega**), akinek változatlanul különleges hangja, egyénisége besugározza **Nine Objects of Desire** című legújabb albumát. Igazi értelmiségi zene, nem annyira populáris, könnyen érthető, mint sok-sok manapság népszerű stílus. Persze ez utóbbi szinte lehetetlenné teszi, hogy vezetés közben hallgassuk, de munka mellett kiváló.

Következő áldozatom **Sheryl Crow**. Második nekifutásra kissé egységesebb anyagot készített, mint amilyen első albuma volt, bár az is igaz, hogy saját nevét viselő új lemeze jócskán vesztett debütáló korongjának friss optimizmusából, felnöttebb és elgondolkodtatóbb lett. Ennek ellenére még mindig tetszik, hogy **Sheryl Crow** megmaradt sallangmentes sztárnak.

Újabb világsztárok a BMG színeiben: elsőként hadd írjak a világ fő-szaxofonosáról, **Kenny G**-ről. Azt hiszem, **The Moment** című korongja felül fogja múlni eddigi legnagyobb eladásait is, hiszen nagyon romantikus, kellemes muzsika. Lemezének külön érdekessége, hogy két világ-híres közreműködő dalol rajta: **Toni Braxton** és **Babyface**, híres producer-énekes.

öt követi egy új sztár, **Peter Andre** **Natural** névre hallgató

soft-dance albuma világ minden táján szorgalmasan hódítgatja meg a slágerlistákat. A hanghordozó legismertebb dala **Mysterious Girl**, amelynek klipjében egy szép ázsiai lány álldegál egy vízesés alatt. **Andre** hiszem, ezzel is mondtam mindent.

Mond valakinek **Andre** név valamit, hogy **The Guitar Trio**? Mostanában úgy látszik, divatba jött, hogy három világsztár összeáll és eszement módon kaszál. Ez már bizonyos tenoroknak nagyon bejött. Most a világ három legjobb gitárosa jött össze, hogy megismételje a San Franciscóban sok-sok évvel ezelőtt történt csodát. Ezt szerencsés magyar jazzrajongók is tapasztalhatták október 11-én. Én sajnos nem lehettem közöttük, de ez az akusztikus csoda-gyöngyszem megvigasztalt. Vigyázat, nehezen fogyasztható!

Warner sztár az **R.E.M.** új albuma, amely kalandozás **Hi-Fi** birodalmában, hiszen címe is ez: **New Adventures in Hi-Fi**. Nekem sokkal jobban tetszett, mint a torz-durva **Monster**, amely szerintem nem is volt olyan nagyon sikeres. Mindenesetre az új kalandok visszahozták - őszinte örömmre - a régi **R.E.M.** hangzást.

A világsztárok sora azonban itt sem ér véget, hiszen máris következik az **Iron Maiden** albuma, a **The Best of the Beast**. Jócskán megmelengette szívemet, hiszen ifjúkorom legeslegnagyobb metal slágerei találhatóak **Iron Maiden** most egyetlen egy korongon. A borító pedig nagyon klassz azzal a kilenc Eddyvel, ami a **Iron Maiden** kar kedves-ocsmány zombie-csontváza kabalája. Ajánlott minden klasszikus metal rajongónak.

Utoljára, de nem utolsósorban essen szó az **Orchestral Maneuvers in the Dark** nevű bandáról, amelynek zárt körű budapesti koncertjét volt szerencsém megtekinteni. **Orchestral Maneuvers in the Dark** címet viselő legújabb anyaguk nagyon tetszett. Ez azért is különleges, mert nem vagyok kimondott rajongója az angol pop-zenének, bár amelyik zenekarnak ilyen karizmatikus énekes van, az csak sikeres lehet.

Legeslegutolsó világsztárunk **Jamiroquai**. Nagyon jó **Jamiroquai** lemezük, de nagyon későn érkezett, így erről bővebben majd legközelebb. Addig is nézegessétek a CD borítóját.

A havi beszámoló végén sen szó olyan sztárokról, akik kis hazánkban büszkélkednek ezzel a címmel. Szerencse úgy hozta, hogy egyszerre írhatok két magyar bandáról, aki közül a saját állításuk szerint a **Ilyers** a legjobb banda, a **Republic** pedig a legrosszabb zenekar az országban. Elsőként **Ilyers** című korongjáról beszélnek: kétségtelenül fejlődtek a fiúk, második anyaguk teljesen nyugatias, az ének is sokkal jobb. Feltétlenül jót tett a bandának, hogy iszonyú méretű arcukat sokkal kisebbre vették, így egyből szimpatikusabbak. Ennek ellenére még mindig úgy érzem, **Ilyers** (a grunge) nem igazán talál táptalajra Magyarországon.

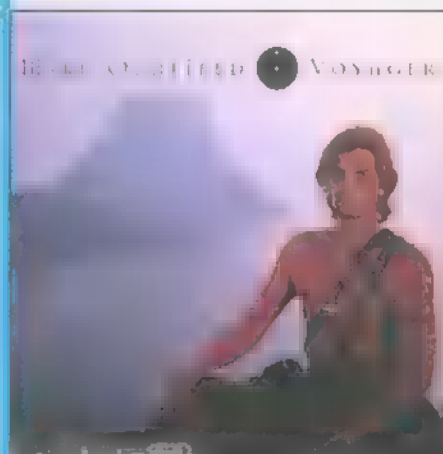
Ezzel szemben **Republic** cirkus-rockja, rotyantós-rock'n'rollja, „népiesch” masirozója feltettebb népszerű, hiszen az **Igen** nevet viselő kiadvány már megjelenése előtt aranylemez lett. Ez egyik oldalon hurra-de-jó!, de a másik oldalon eléggé lehangoló. Ennek egy oka: semmilyen újdonság nincs rajta. Még sokkal populárisabb, még sokkal fogyaszthatóbb, de elvesztette friss egyéniségét. Olyan, mintha **Republic CD Construction Kit**-tel készült volna.

**Kalapács József** új lemeze egyes érzelmeket váltott ki bennem, hiszen egy laptársunk szerint dicsérhető, jó munka a szöveg. Szerintem ez nem igaz, mert a kellemes zene (rockos, rekedtes) mellett talán az elmúlt év egyik legszengébb szövegű albumát hallgathattam végig. A műremekek laposak, mint a Nagyalföld, a notákban rossz helyen van a hangsúly, nem jön ki ütemre a szöveg, néha levegővétel sem stimmel. Sajnálom és szomorú vagyok, hogy egy ilyen tehetséges zenész korongja, ilyen gyenge szövegeket tartalmaz.

Két maxi legeslegvégén: egyik **K.O.B.L.**, amely görkoris rap-dance-floor divat téma, porcék angol kiejtéssel. Zeneileg azonban meglepően jó, szóval érdeklődéssel várom az albumot. A másik a **Sztriptíz**, (végre) kellemes csengő-bongó akusztikus rock-zene, olyan, ami fiatalos, lendületes, üde. Remélem az album is ilyen lesz!

Gyu

A maradék borítókat a CD-n találd a játékkal együtt.



**Nyomtatók**

Tintasugaras, lézér  
és mátrix nyomtatók

# VÍZÉNY Hardware Depo

Elérkeztünk a depó utolsó állomásához, mielőtt azonban elbúcsúznánk (no nem végleg!) a PC elemeinek taglalásától, lássunk még egy utolsó, nagyobb „tájegységet”, a nyomtatókat. Mielőtt vásárlásra adnánk a fejünket és keservesen összekuporgatott forintjainkat, esetleg elzavarnánk hozzátartozóinkat a karácsonyfa alá való beszerzésére, el kell dönteni, hogy milyen célra kívánjuk alkalmazni ■ printert, hiszen a fajta kiválasztása ettől függ.

**K**ezdjük ■ működési elvek áttekintésével – csak azt a három típust ismertetném, amely otthoni felhasználók számára érdekes lehet, a speciális célú és nagyteljesítményű nyomtatók csak fölöslegesen vinnék ■ helyet.

**A mátrixnyomtató**

Általában nylon szövetből készült szalagot átítatnak festékanyaggal, a nyomtatófej ezt a szalagot préseli a papírhoz, a festék

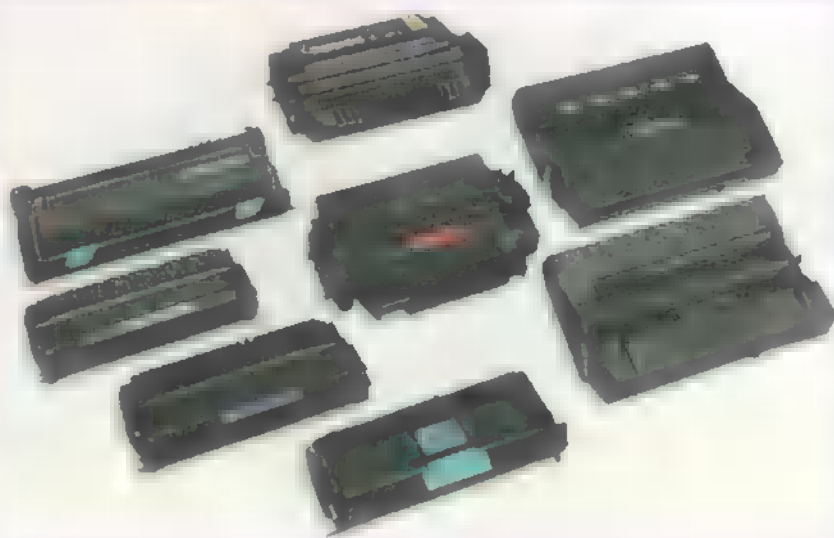
pedig átragad a papírosra. Ellentétben az írógépek előre kialakított betűkészletével, egy olyan nyomtatófej alkalmazására van szükség, amely apró összetevőkből alakítja ki a betű vagy az ábra képét, hisz csak így érhető el, hogy a papíron ■ jelenjen meg, ami ■ képernyőn látható. A leginkább használatos megoldás tűk segítségével éri el a kívánt hatást: a kialakítandó képet, egy hálót alapul véve, felbontja ■ nyomtató. E mátrix alapján a nyomtatófej, miközben mozog a papír felett, a megfelelő oszlopokban kilöki azokat a tűket, melyek sorában meg kell festeni a papírt, a kép az így keletkezett pontokból alakul ki. A nyomtatás minősége nagyban függ ■ tűk méretétől; minél apróbb pontokból áll, annál egységesebbnek látjuk a képet vagy szöveget. A tűk mérete

meghatározza a nyomtatás sebességét is, hiszen ettől függ az egyszerre megírható sor magassága, és minél kisebb a sor, annál többször kell a nyomtatófejet az adott méretű papír felett átmozgatni. Létezik kilenc, tizen-nyolc és huszonnégy tűs típus, bár legjobb tudomásom szerint a tizen-nyolc tűs, köztes verziót már nem használják asztali nyomtatóknál.

**A tintasugaras**

A festékanyag folyékony, speciális tinta, ■ ezt fröccsenti ■ papírra a nyomtatófej, amely ennél a típusnál is végighalad ■ papír teljes szélessége felett és soronként alkotja meg az oldalt. A tinta papírra juttatására több módszer dolgoztak ki ■ gyártók. Az egyik megoldásnál a tartályból a hajszálcsövesség jelenséget kihasználva a tinta bejut a fűvókákba, majd amint a fűvókára áramot ad az elektronika, a festékcsőpp a képződő hő hatására kilövell a papírra. Másik módszer, hogy a fűvókába szintén a hajszálcsövesség segítségével jut el a tinta, de itt a kilökését mechanikai úton éri el piezo kristály felhasználásával. Ennek ugyanis akad egy érdekes elektromos tulajdonsága: fizikai behatásra – ütés vagy nyomás – feszültség termelésével reagál (ezt használják ki az elektromos öngyújtók). A folyamat reverzibilis, azaz megfordítható, s feszültség hatására ■ kristály mérete megváltozik. A nyomtatófej fűvókáiból a piezo kristály löki ki ■ tintát az elektronikától kapott impulzus hatására. Az első módszert használó nyomtatófejek esetében az anyag fáradása miatt magát a fejet is cserélni kell vagy ■ patronnal együtt, vagy három-négy patron elhasználása után, mivel tovább használva ■ fűvókák (a gyorsan váltakozó hőmérséklet miatt) túlságosan kitágulnak vagy beszűkülnek, ami az írásképet botránnyos megromlásához vezet. A piezo technikát használó nyomtatófejek élettartama gyakorlatilag végtelen, ezért itt csak a festékpatront kell cserélni. A nyomtatófejek általában 24 vagy 48 fűvókával készülnek.

A tintasugaras nyomtatás írásképe messze felülmúlhatja a mátrix technológiával készíthető nyomtatványok minőségét. Sarkalatos pont a tinta milyensége, ettől függ ugyanis, hogy milyen papírt használhatunk a nyomtatóban. Léteznek sajnos olyan típusok, melyek csak a kifejezetten hozzájuk gyártott (drága) papíron nyomtatnak csíkosodás vagy kenődés nélkül.





### A lézernyomtatók

A festékanyag ezeknél a típusoknál por alapú, melyet a papírra hő segítségével rögzítenek. A festék felvitele egy fényérzékeny henger segítségével történik, amelyet megvilágítva töltés jelentkezik a különböző pontokon. Amikor a henger a festéktartály felé fordul, a töltéssel rendelkező pontokra a festék feltapad, majd a papírra kerül. A festékkel ellátott papír folyamatosan továbbhaladva bekerül a fixáló hengerek közé, ahol megkapja a tapadáshoz szükséges hőkezelést. A fény könnyű irányíthatósága miatt hatalmas felbontásban képes dolgozni a lézernyomtató. (A felvivő henger megvilágítása nem csak lézer fényvel történhet: a led-es megoldás nagy előnye, hogy a nyomtatófejet nem kell mozgatni, hiszen a papír teljes szélességében kialakítható a megvilágító felület, ami a meghibásodás lehetőségét csökkenti.) Papír-igény szempontjából nem válogatósak a lézerprinterek, az egyetlen dolog, amire illik figyelemmel lenni, hogy a ne legyen túlságosan durva, illetve kemény, mivel ez hamar tönkretelheti a felvivő hengert vagy annak karcolása miatt rontja a nyomtatás minőségét. Ezért be kell tartani a használható papír



súlyára (általában maximum 80-90 gramm) vonatkozó utasítást.

#### Mikor melyik típust válasszuk?

A nyomtató megvásárlása előtt el kell dönteni, hogy milyen gyorsan, mekkora mennyiségben és hány példányban kívánunk nyomtatványokat készíteni, illetve mennyire lényeges a minőség. Egyik elsődleges szempont a beruházás költség oldala, azonban nem szabad csak a nyomtató árát nézni, hiszen a felmerülő kiadások nagyobb része az üzemeltetési költség lesz, ami ugyan nem egy összegben jelentkezik, de jelentős méreteket ölthet. Ha otthoni, viszonylag kevés levelezgetéshez kell nyomtató, érdemes tintasugarast venni – az újabb típusok szépen nyomtatnak, nem túl drágák, ám viszonylag magas a festékkazetták ára (ha kiszámoljuk, hogy egy átlagos oldalból, normál levélből mennyit tudunk egy kazettával kinyomtatni, így megtudhatjuk az egy oldal nyomtatásához szükséges festék költségét). Ha sokat kell nyomtatnod jó minőségben (mint például nekünk, a lap készítésekor), akkor a lézernyomtató olcsóbb megoldás, hiszen még mi is csak félévente egyszer kényszerülünk tonerkazetta cseréjére. Több példányos papírra (például számlák nyomtatásához) csak a mátrixnyomtató képes írni, s ez a fajta viszonylag gyorsan is dolgozik. Ha csak adatok nyomtatására van szükséged, akkor ezt javasoljuk.

#### Vigyünk színt az életünkbe!

Színes nyomtatásra is szükségünk lehet. A nyomtatók a színeket a három alapszínből – kék, sárga és piros – keverik. Általában a

fekete külön kerül felvitelre, részben takarékosági okból (a fekete színhez mindhárom alapszín használni kellene), illetve a direkt fekete használata sokkal tisztább színt eredményez, mint a keverésből származó, kissé kékes árnyalat. Általában elsődleges szempont a minőségi megjelenítés, ezért a mátrixnyomtatók színes verziói utáni kereslet – a tintasugaras színes nyomtatók árának csökkenésével – finoman szólva „megcsappant”. A színes lézernyomtatók árát nem az egyszerű felhasználók pénztárcájához szabták, marad tehát a tintasugaras technológia. Alapvető különbség azonban itt is, hogy hány fej, pontosabban hány parton van a nyomtatóban.

Az olcsóbb árkategóriás nyomtatóknál általában csak egy patron számára van hely, ide vagy a fekete, vagy a színes patron tudjuk helyezni. Hátránya, hogy a fekete is keveréssel készül a színes oldalakon, ami egyrészt tintapazarlás, másrészt az említett kékesedés is jelentkezhet. Kicsit drágább típusoknál már találkozhatunk két-patronos darabokkal, itt a fekete és színes patron egyszerre használható, a nyomtatás során a kezelőprogram dönti el, melyik kazettát használja. Hátránya, ami természetesen elmondható az előző típusról is, hogy a három alapszín egy patronban kap helyet, ezért ha nem egyenletesen használjuk a színeket, hamar elfogyhat mondjuk a kék szín, s így a színes patron használhatatlanná válik.

A drága kategória (néha több is kerülhet, mint egy sima lézerprinter) képviselőinél már négy – a három alapszín plusz fekete – patron található. A színenkénti cserélhetőség mellett előnyük a nagyobb nyomtatási sebesség, hiszen itt minden színre jut egy 24 vagy 48 fűvókás fej, és meg kell mondani, nagyon szépen nyomtatnak. Hátránynak az árát tekinthetjük, s csak akkor érdemes beruházni, ha teljesítményét valóban ki tudjuk használni.

## Video CD-lemezek



1114 Budapest, Bartók Béla út 51.  
Tel: 371-0306, 371-0351, 371-0083  
Fax: 185-7135  
E-mail: comser@data.net.hu



Szereld magad!

Hogyan kezdj hozzá?

Puccias

# VÍZÉLY Házi Barkács

A Hardware Depó egy PC kompatibilis számítógép összetevőit és működési elveit ismertette. Múlt időben, mégpedig azért, mert nagy fába vágjuk a fejszénket. A H. D. lényegében megszűnik, pontosabban helyét átveszi a most induló PC Barkácsoló rovat. Célja az otthoni, sajátkezü számítógép-összeszerelés, átépítés és upgrade-elés mikéntjének, trükkjeinek és veszélyeinek bemutatása. Először a szerelés alapszabályait ismertetjük, aztán hajrá, belecsapunk!

**K**övetkezzen egy kis dörge-delmes intellem, mely ■ kezdetekkor ott állt a HW Depo elején is, ennél a rovatnál azonban sokkal komolyabban kell venni, hiszen itt elsősorban ■ gép szereléséhez adunk ötleteket. **Nem lehet újságcikk segítségével számítógép szerelőt képezni, így ■ szerelés közben elkövetett hibákból eredő károkért ■ vállalhatjuk a felelősséget.** A gépben történő szakszerűtlen turkálás pedig káros hatással lehet a számítógép egészségére és a tulajdonos pénztárcájára.

A gép turkálásának alapvető szabályai:

A konfiguráció összes elemét áramtalanítani kell bármiféle beavatkozás előtt (húzd ki az összes tápkábelt ■ konnektorból és ■ részegységekből is – nyomtató, monitor stb.). A feszültségmentesítés után (mármint a számítógépé, hiszen annak tulajdonosa ■ művelet befejezéséig feszült marad) célszerű ■ kártyákból az összes bekötő kábelt is kihúzgálni. Ez egyrészt ugye a 220-as „birkózógép” miatt van, nehogy agyonvágjon, másrészt könnyebb úgy szerelni, ha nem zavarnak a kábelek. Kisebb beavatkozásnál, például némi RAM beszerelése, nem szükséges ■ gépet kikötni és elcipelni a helyéről, de a feszültségmentesítést ekkor is célszerű elvégezni, hiszen ■ különböző szerszámokkal zárlatot idézhetünk elő. A kezünkön lévő fémtárgyak is (óra, gyűrű stb.) hozzáérhetnek matatás közben a tápegység egyes részeihez, melyekben még kikapcsolt állapotban is jelen van a hálózati feszültség, ekkor nem is a zárlat az igazi veszély, hanem az áramütés. Lehetőség szerint a részegységeket ne próbáljunk otthon (szét)szerezgetni, mivel azok nem modulós felépítésűek, így a beavatkozásokhoz komoly műszerezettség és szaktudás szükséges – a televízió szerelő is csak nehezen tud megjavítani egy VGA monitort a dokumentációk hiányában, a nehezen beszerezhető speciális alkatrészek problémájáról már nem is beszélve. Így hát ne ess neki apró kondenzátorokra és chipekre szedni a

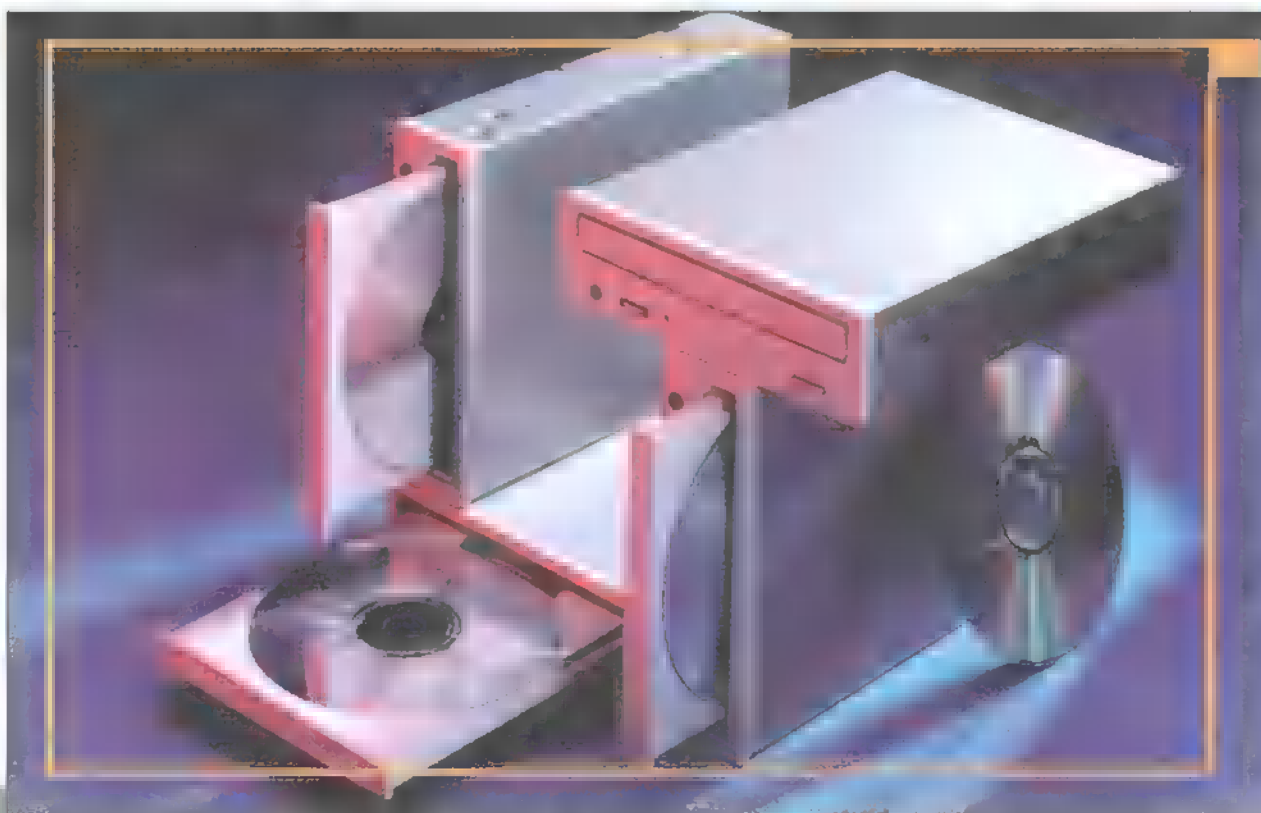
hangkártyád, mert nem biztos, hogy jobban szól majd az összerakás után.

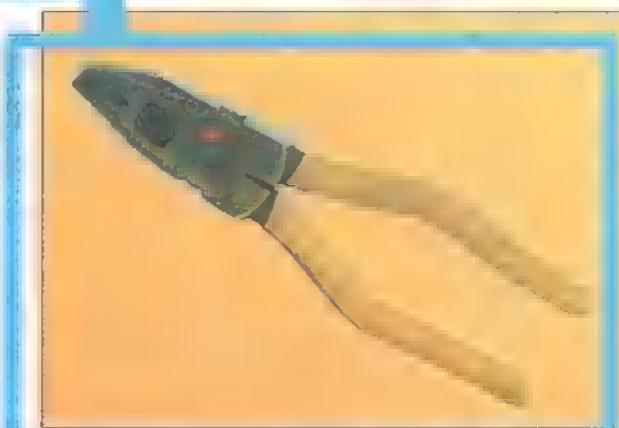
A szereléshez szabad, vízszintes és elérhető magasságú felületre, magyarul egy üres asztalra lesz szükség. Fontos, hogy lássuk, amit csinálunk, ezért egy irányítható és erős lámpa sem árt, hiszen az általános világítást a gépben tekergő kábelek kitakarhatják – húzd magadhoz közel a dokumentációkat is, ne kelljen két percenként felugrálni. Még egy megjegyzendő: mielőtt bármit tennél a géppel, jegyezd fel a különböző jumperek és/vagy dipkapcsolók beállításait – a puzzle-szerű visszaállítással nem garantált a működőképes gép.



Fontos, hogy ■ szükséges eszközök rendelkezésre álljanak már ■ szerelés megkezdése előtt, hiszen például egy elgurult csavar vagy jumper kiszedéséhez szükségünk van egy hosszú csipeszre, ha nem akarjuk szétkapni a gépet. Gyakran előfordul, hogy valami eldugott helyen – ahova a kezünk nem fér be – csavarozgatunk. Ha a csavarhúzó feje mágneses, sok gondtól kímélhetjük meg magunkat. Aki gyakran szerel gépet, bosszankodhatott épp eleget amiatt, hogy egy beállítás megnézéséhez ki kell szednie egy kártyát vagy winchestert – ezen bosszúságok elkerülésének eszköze egy kis nyeles tükör. A szerelőkészletnek tartalmaznia kell még egy csőrös műszerészfogót és egy öt-hat cm fejszélességű, szőrét nem hullajtó ecsetet. A kalapács és üllő használatáról most próbálok leszokni, és ezt mindenkinek ajánlom.

Első foglalkozásként nézzük meg a számítógép tisztántartásának problémáját. Rengeteg por halmozódik fel a belső alkatrészekben, hiszen ■ PC hűtése a dobozon átáramoltatott levegő segítségével történik. A tápegység ventilátora ■ felmelegedett levegőt kifelé





hajtja, a külső hidegebb levegő (és a por) a ház légrésein, a kártyák mellett és az összes lehetséges helyen tódul befelé. A por több szempontból is képes kellemetlenséget okozni. A hűtés hatásfoka erősen csökkenhet, egyrészt ■ légáramlás csökkenésétől, másrészt a por hőszigetelő hatásától. A melegedés sebességcsökkenéshez, számítási problémákhoz (pl. videó kártya szemetelése), extrém esetben akár alkatrész fizikai károsodásához is vezethet. A mozgó alkatrészek koptatása is kellemetlen következménnyel járhat, hisz egy kikopott tengelyétől kotyogó ventilátor képes a processzort is kirázni a foglalatából.

Amennyiben a gép kinyitásra kerül (pl. bővítés vagy csak ■ haver vinyójáról való „adatátmentés” miatt), egyből látható, hogy szükséges-e kiporolni. Célszerű évente egyszer kipucolni, de egy „porfészekbe” telepített gép félévenként, akár három havonta is képes annyi port elraktározni, amit már érdemes, pontosabban célszerű kipaterolni. A gép kinyitása előtt a floppykat rakjuk el, az egyéb perifériákat takarjuk le – nehogy ‘má azokba költözzön a gépből kihajtott porcica! Takarítógéppel, vagy Rakéta porszívóval nem sza-

bad közvetlenül az alkatrészekről összeszedni a port, mert véletlenül felsérthetjük a nyáklapok védőlakkját, vagy észrevétlenül letüdözi a jumperek felét, amit könyéig mocsokban turkálva csak nehezen tudunk előkeríteni. Ecset használata esetén is feltétlenül ellenőrizni kell, hogy nem húzgáltuk-e le munka közben a jumpereket, kábelcsatlakozásokat. A takarítás jó alkalom ■ különböző kártyák alaplapba történő visszanyomkodására, megelőzendő a kontakthibák okozta heveny hajhullást.

Várjuk kérdéseiteket, témák utáni érdeklődéseket!

Schuerue  
(schuerue@idg.hu)



4 FOLSZVAGANY

## PC Kuckó

### ALKATRÉSZEK ÉS KELLÉKEK BOLTHÁLÓZATA

#### MULTIMÉDIA TERMÉKEINK

MIDI Billentyűzet	21.600 Ft + ÁFA
Joystickok	1.920-tól 11.600 Ft-ig + ÁFA
Hangfalak	3.200-tól 7.600 Ft-ig + ÁFA
Master Pilot	12.300 Ft + ÁFA
Féjhallgató mikrofon	2.240 Ft + ÁFA
MIDI kábel	2.300 Ft + ÁFA

#### AKCIÓS TERMÉKEINK

SHAMROCK 15" Digitális LR, ML, GREEN monitor	54.560 Ft + ÁFA
DIALCOM belső modem 14.400 bps postai engedélyes, magyar dokumentációval	17.960 Ft + ÁFA
DIALCOM külső modem 14.400 bps postai engedélyes, magyar dokumentációval	18.960 Ft + ÁFA

#### TERMÉK SZOLGÁLTATÁS

Számítógép vásárláskor kívánságra beszámítjuk régi gépedet, kedvező áron.

Gépfelújításkor kívánságra beszámítjuk a gépedből kikerülő alkatrészellet, kedvező áron.

SZÁMÍTÓGÉP VÁSÁRLÁS OTP RÉSZLETRE IS.

Bizományi használt és új alkatrészek árusítása.

#### PC KUCKÓ BOLTJAINK

Budapest VII. Thököly u. 32.	Tel.: 351-7930
Budapest VII. Damjanich u. 23.	Tel.: 267-9030
Budapest XIII. Jászai M. tér 5.	Tel.: 111-5463
Budapest XIII. Tátra u. 8.	Tel.: 131-5705
Debrecen Timár u. 15-19.	Tel.: 06-52-415563
Debrecen Bathány u. 10.	Tel.: 06-52-415563

# VÍZÉLY

## 3D Studio Max

# 3D Studio

Lassan mélyülünk... Cigaretta-szünet vége, lemerülés! Elérkezett az idő, hogy bonyolultabb dolgokkal is foglalkozzunk. Itt van mindjárt a következő probléma: honnan szerezzünk pénzt?

Az egyszerűség kedvéért most csak egy lapos hengert (Create/Geometry-Standard Primitives/Cylinder) hozunk létre, ő lesz a pénzérme. Később lehet ebből akár egy forintot is csinálni a megfelelő felületi mintázat és egyébek segítségével.

**H**uhú, nagyon nekilendültünk, bevezető pedig sehol. A lényeg, hogy a legutóbbi rész végén említettünk egy problémát – na nem ■ pénz megszerzést, hanem ■ érme megforgatását. Annyit tudunk, hogy ajánlott kiegészítőink a érmén kívül egy sokmenetű spirál és egy golyó. Már maguk a kellékek is valamilyen egészen lenyűgözően bonyolult eljárást sejtetnek, ám milyen elegáns megoldás az, ha azt mondjuk a golyónak, hogy fusson végig egy spirális pályán, az alatta álló pénzdarab pedig tekintetével (irányvektorával) kövesse a golyó mozgását.

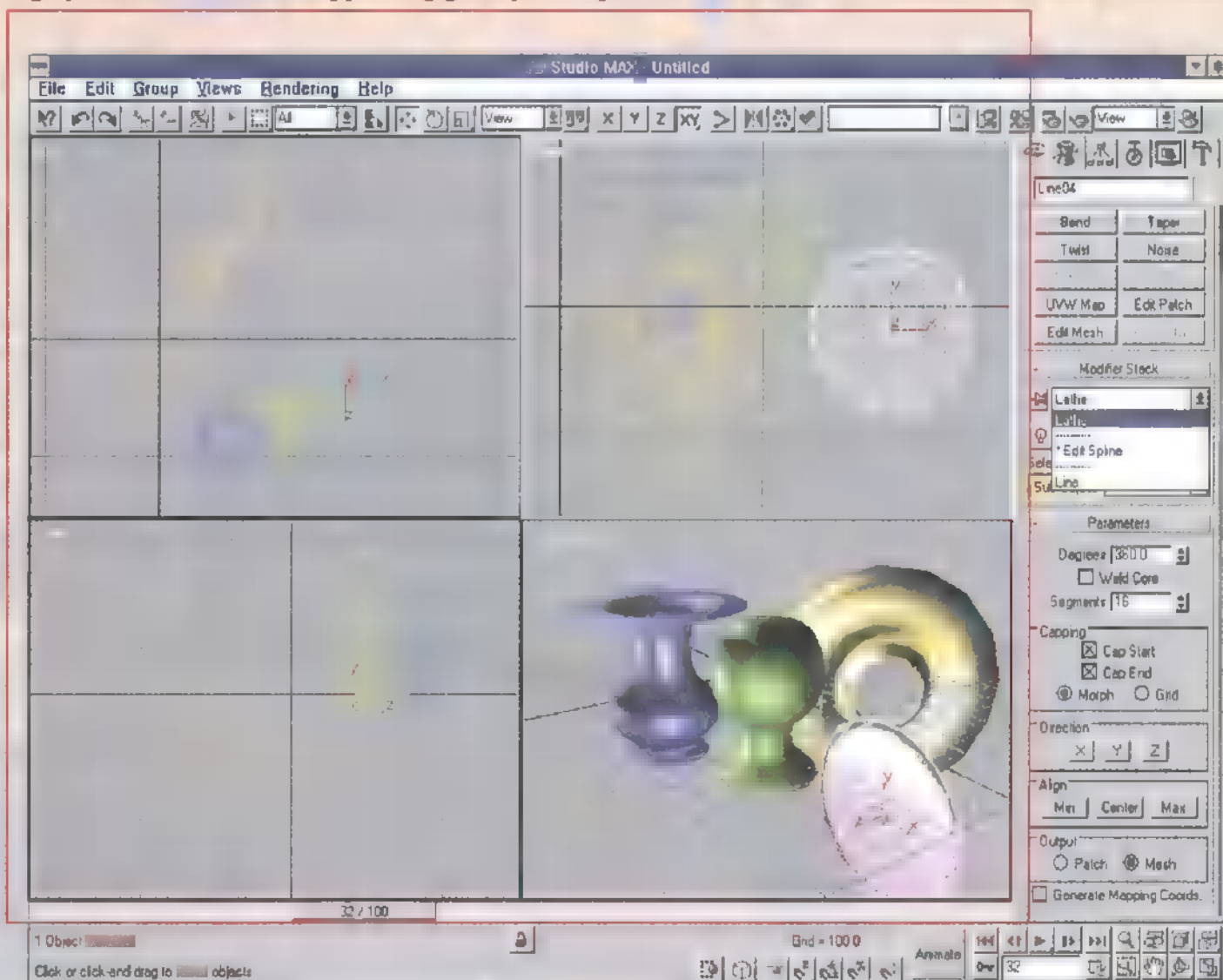
A fentiek hosszabban megfogalmazva a következőképpen hangzanak: az érmét már elkészítettük, mely most még magányosan ácsorog a térben. A golyó legyártásának problémája hasonló egyszerűséggel megoldható, mint a pénzérme esetében (Create/Geometry-Standard Primitives/Sphere). A spirál elkészítését a következő funkció támogatja elég hatásosan: Create/Shapes-Splines/Helix. A paramétereiket természetesen numerikusan is megadhatjuk, vagy akár pusztán kézzel, az egér segítségével is beállíthatjuk. Nekem így elsőre egy tíz menetes spirál tetszett meg, a méret pedig később is

változtatható. A méreteknél tartva, a pénzérme 100 egység sugarú és 15 egység magas valami, ■ spirál pedig: Radius 1, az első érték 600, 0, 0, 10, 0 és mellesleg CW, ■ golyó 75 egység átmérőjű (mivel csak segédobjektum, a szegmens szám 4 egység). Minden együtt van, gyerünk, mozogjunk!

A Motion lapon rengeteg kallantyú, tárcsa és kar van. Válasszuk ki a golyót, az Assign Controllerben a Positiont (alaphelyzetben nincs is kinyitott állapotban), majd a kis ablak feletti ikonra kattintva válasszuk ki a Path-t, végül OK. Az útvonal megadása a Path Parameter-Pick Path megnyomásával lehetséges, illetve a spirálra is bökjünk rá, tudassuk a résztevőkkel, hogy golyónknak mindenféleképpen végig kell járnia spirális

igaz, a lista nem hosszú, de biztosan a Look At sort kell kiválasztani. A Pick Targetre kattintva, majd a golyót megcélözva az eljárás nagyobb része elvégeztetett. Az ízlés szerinti finomítást a Track View-ban végezhetjük el, akár úgy is, hogy gépünk folyamatosan játssza le azt, ami ez idáig készült.

Na most... A Track View-ban az objektumok közül a golyót válasszuk, annak is a Position/Percent sorát. A láthatóság fokozása érdekében ■ TW ablak felső ikonsorából kattintsunk ■ Function Curves-re, így lehetővé válik, hogy az egyelőre egyenes, ámde további kulcsok létrehozásával és a kulcsok moz-



útvonalát. Arról mindenki meggyőződhet, hogy vajon a leírtak mennyire váltak valóra, ha ■ Play Animation (lejátszás) ikonra kattintunk. A golyó teljes sebességgel végigrohan a spirál mentén – amennyiben mégse, akkor valami nem az igazi.

Következő lépés a pénzérmét rábeszélni a golyó „figyelésére”. Némi rutint már szereztünk ■ Motion lapon, tehát kiválasztva a pénzérmét az Assign Controllerben a Transform sorra kattintsunk. A felette lévő ikon aktív, mi pedig kíváncsiak vagyunk, mi is tárol szemünk elé ebben az esetben. Nem csalódtunk,

gátásával kapott görbe változtatásával látványosan befolyásoljuk a pénzérme mozgását. A spirált és ■ golyót egyszerre kiválasztva a Display lapon a Hide by Selection/Hide Selected segítségével tüntessük el ezeket. Így most teljes erővel a pénz mozgásában gyönyörködhetünk.

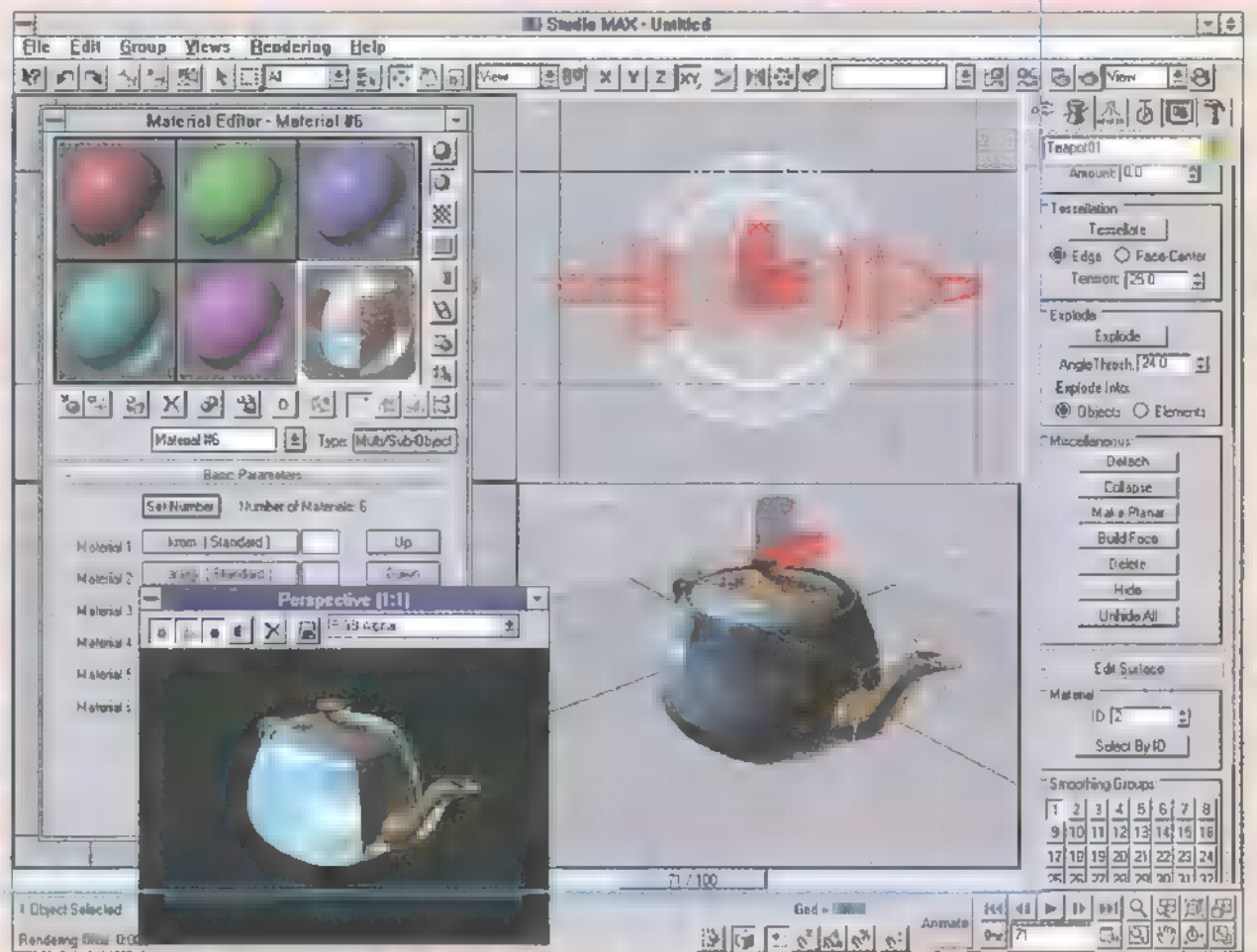
A fentiekből egyébként rengeteg tanulság fakad, egyrészt ilyen eszközök nem voltak a 3D Studio R4-ben, másrészt két példát is láthattunk arra, hogy az Assign Controller

# 3D Max

menyire sokoldalú a helyzettől függően változó akció-listáival. Ezekben ■ listákban többször is találkozunk az Audioval való vezérlésre utaló sorokkal. Egy wave file segítségével a jel erősségének változását át tudjuk vinni egy test valamelyik fizikai paraméterének befolyásolására – amennyiben rendelkezünk egy jó ritmusú .wav file-lal, úgy ■ táncos lábú teáskannát simán rábírhathatjuk ■ .wav adta ritmus tartására, nem kell kézzel egyenként lerakosgatni ■ fáziskulcsokat!


Most pedig nézzünk körül a padláson, milyen módosító eszközök maradtak ki, vagy kaptak kevés szót legutóbb. Itt van például ■ Lathe eljárás. Sokféleképpen szokták nevezni különböző 3D animációs programokban, funkciója lényegében a forgástestek előállítására. Tudjuk, hogy ■ R4-ben egy forgástest előállítását eléggé egyszerű volt (el kellett készíteni a profilt, majd egy kör alakú útvonal mentén, úgymond megforgattuk azt). A beállítási eszközök száma nem volt túl nagy, mégis a célnak megfelelt. A 3D Studio MAX esetében egy forgástest létrehozásának végrehajtása sokkal látványosabbá vált. Egyrészt, mert egy munkafelületünk van, másrészt ■ nagyfokú I integráltság miatt az eredmény azonnal látható bármilyen módosításnál. Nézzük, a gyakorlatban hogyan is néz ez ki!

Készítsünk egy tetszetős görbét ■ Create/Shapes-Splines/Line segítségével. A Modify/Modifiers/Lathe aktívá tételezéssel az első, amit észreveszünk, hogy nem férünk el ■ képernyőn, annyi paraméter jelenik meg. Először is valamilyen élvezetesebb formát



kellene adni annak a testnek, mely ■ Lathe aktiválásakor megjelent a színen, görcsbe rándulva. A Sub-Object kapcsolót mindenféleképpen aktiválni kell, ezután pedig egyszerű elmozdítással kisimulnak „testünkön” a ráncok, és öblös kancsóhoz vagy csinos amforához jutunk, ki milyen görbét rajzolt. Amennyiben még így sincs ■ fent leírtakhoz semmi hasonló előállítva, akkor elképzelhető, hogy a Parameters/Directionnel van problémánk, ilyenkor próbáljuk megállapítani, hogy az XYZ közül, melyik kiválasztása eredményez normálisabb formát. A Degrees segítségével a 360 fokhoz képest tudunk értéket megadni, így létrejöhetnek nem teljesen zárt testek is, ■ Segmens számmal pedig a felbontási finomságot állítjuk, mindkét paraméter animálható. A Cap Start és End ■ forgástest aljának, illetve tetejének lezárására szolgál. Eldönthetjük azt is, hogy milyen kategóriájú testként működjön az objektum: meshként vagy patch modellként. A patch nagyobb erőforrást igényel, de szabadabban módosítható, mint a mesh objekt. A módosíthatósághoz még egy

fontos tudnivaló, hogy a Modifier Stackben visszatérhetünk a kiindulási görbéhez, majd egy Edit Spline eljárást beékelve a görbét tetszőlegesen alakíthatjuk ■ vezérpontok elmozdításával. Az Edit Spline eljárásnál ■ Sub-Object bekapcsolásával három kategóriát állíthatunk be: csúcspont, egy része ■ görbének, vagy magának a görbének ■ módosítása jelezhető itt. Az egyes Sub-Objecteknél más-más további paraméterek kerülnek elő. A csúcspontokkal a szokásos műveletek végezhetőek el: két pont összekapcsolása, ■ két pont közötti kapcsolat megszüntetése, egy közbülső pont létrehozása kétféle módon, a generálási első pont meghatá-



**Pilot-Com**

H-1074 Budapesti  
Alapítvány Rt. Rt.  
Tel/Fax: 351-2335  
Tel: 30/423-086

**Az előző kiadásokhoz képest**

1000 forinttól megkezdődő árak mellett az azonnali árképzés mellett

1996. évi árlistánk az 1996. évi árlistánkhoz képest

**Creative Labs Modem Blaster** 33600-as külső MODEM V34, V42

**Suncom TACI+ botkormány** AKCIO!!!

**Multimédia állványos mikrofon** 800,-

**Weari Sony 8000 ROM**

Sony 5120 eldobható, 100% Titanium II, 100% Titanium II, 100% Titanium II, 100% Titanium II

Microsoft Office 95 SP4, IDE

Asus 486DX2-66, V2, 100% Titanium II, 100% Titanium II, 100% Titanium II, 100% Titanium II

Asus 486DX2-66, V2, 100% Titanium II, 100% Titanium II, 100% Titanium II, 100% Titanium II

SE 3200 EV + SVGA, PCI, 100% Titanium II, 100% Titanium II, 100% Titanium II, 100% Titanium II

Genoa Phoenix 3D, S3 Video, 100% Titanium II, 100% Titanium II, 100% Titanium II, 100% Titanium II

Microsoft Office 95 SP4, IDE

Creative Labs Modem Blaster 33600-as külső MODEM V34, V42

Asus 486DX2-66, V2, 100% Titanium II, 100% Titanium II, 100% Titanium II, 100% Titanium II

SE 32 WAV, az egy SB16-Wave, 100% Titanium II, 100% Titanium II, 100% Titanium II, 100% Titanium II

2 MB

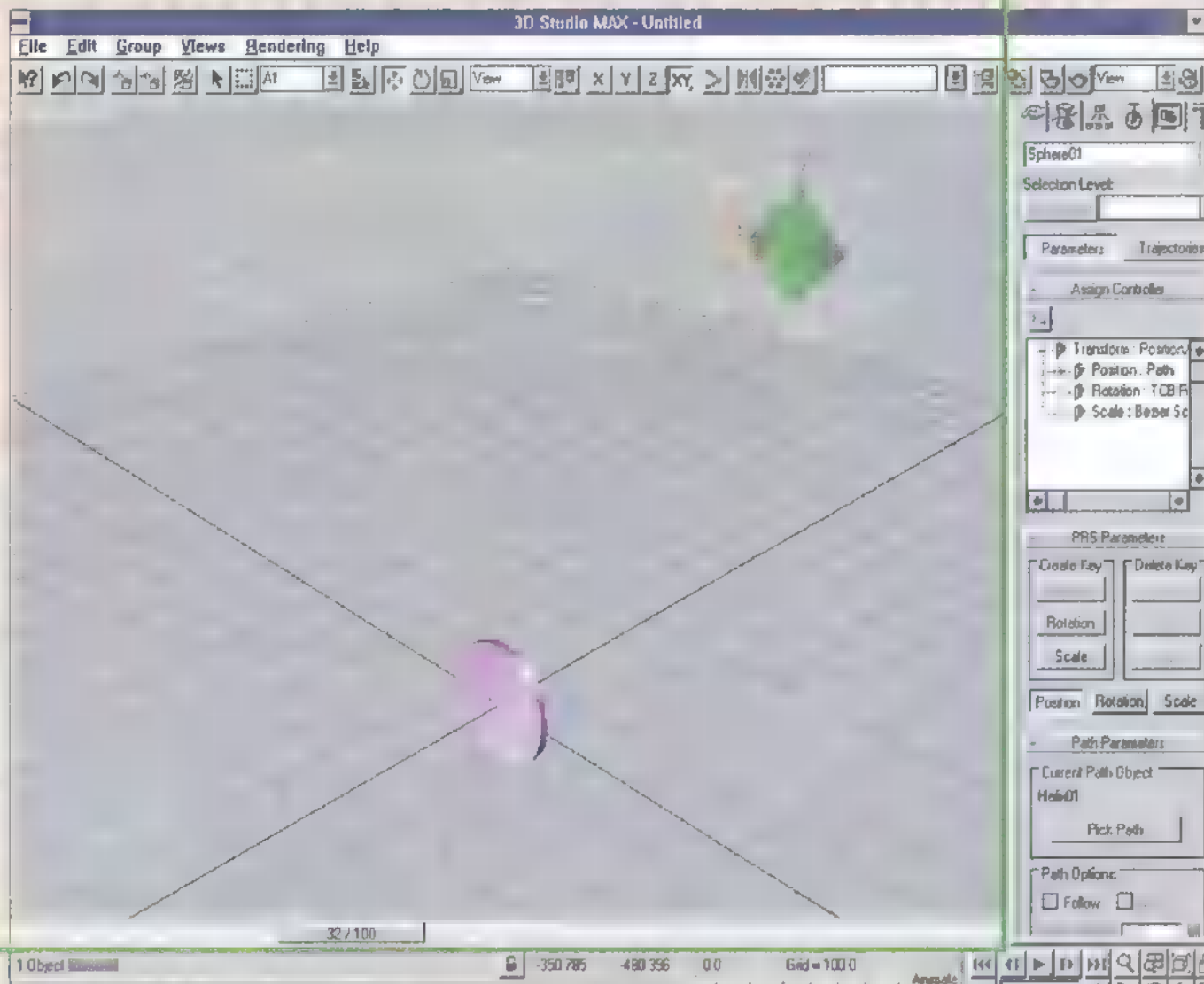
rozása, két pont összeolvasztása, ill. a megszüntetés.

A Sub-Object/Segment esetén kevesebb funkció van, mivel a további szükséges funkciók már szerepeltek az előbb. A széttörde-  
lés, ■ finomítás, az alkotó elemek-  
re való szétbontás és a törlés funk-  
ciók választhatóak. A Sub-Object-  
Spline rengeteg műveletet és para-

szétszedés és végül törlés). A logikai műveletek közül ikonok kapcsolásával választhatunk tovább, ■ tükrözésnél is az irányt ikonokkal határozhatjuk meg. Amennyiben nincs Sub-Object aktiválva, két művelet végezhető el a kiválasztott görbével: az első az össze-  
forrasztás, ■ másik pedig lehetővé teszi egy újabb gör-  
be rajzolását az előzőhöz hozzáadva.

Nézzünk most valami mást, például hogyan kell egy testhez két különböző anyagot rendelni? Vizsgáljuk ezt egy teáskannán. Legyen ■ egész króm anyaggal

Number segítségével mi állíthatunk be az igények szerint. Vigyázat, ez az érték maxi-  
málva van, azaz nem akarhatunk 1000-nél  
több mellékanyagot (Sub-Object Material),  
ha igen, akkor trükkhöz kell folyamodni! Te-  
áskannánk szolid, beéri két anyaggal. Az  
egyes Sub-Material meghatározása már a  
szokásos módon történik: a króm és az  
arany elnevezésű anyagot cakk-pakk ráag-  
gattuk ■ kannára az Assign Material to



Selection segítségével. Most foglalkoz-  
unk ■ teáskannával, válasszuk a  
Modify/Edit Mesh funkciót, abból pe-  
dig a Sub-Object/Face kategóriát. Eb-  
ben az állapotban képesek vagyunk  
egy részét is kijelölni a kannának. Te-  
gyük meg, nekem felülről egy közepén  
végigfutó csík volt szimpatikus. A jelö-  
lés megtétele után az Edit Surface  
részben a Material ID-t állítsuk 2-re.  
Számítsuk ki a kiszámítandót és  
nézzük, milyen remek króm-arany te-  
áskannát kaptunk! Az egésznek  
egyébként csak annyi az apropója,  
hogy a Modifier/Material a fent emlí-  
tett Multi anyagot képes használni,  
még hozzá úgy, hogy ■ kívánt  
Material ID anyagazonosító számot  
akár kockánként is változtathatjuk  
ennek segítségével, igaz, egyik anyag  
a másikba ezzel ■ módszerrel nem  
tud áttűnni.

mért ad elő. Ez természetes, mi-  
vel szinte itt van az összes olyan  
eljárás, mely a görbék szerkeszté-  
sére vonatkozott az R4-ben (azaz  
bezárás, külső követő vonal, logi-  
kai műveletek görbékkel, tükrözés,

bevonva, majd közepén egy csík – mint a borznál – le-  
gyen más színű. Mikor néhány kattintás után megvan  
a teáskannánk, hívjuk be a Material Editort. Az anyag  
típusánál tekintsünk el a Standard típus választásától,  
helyette válasszuk a Multi/Sub/Object típust. Ez alap-  
értelmezésben ■ anyagot tartalmazhat, amit a Set

Jól lehet itt a Material Editorban  
múlatni az időt. Aki ráér, és kedve van,  
a következő alkalomig próbáljon meg  
valamilyen víznek kinéző anyagot  
eszkábálni, mondjuk egy medence hullám-  
zó víztükrét kellene megközelíteni. Eset-  
leg még egy valami hasonló dolgot, mégpe-  
dig tüzet vagy tűzgolyót – tessék kísérle-  
tezni!

TLAC

## A Linux örület újabb állomásai:

Applixware for Red Hat Linux - Full / Office Suite / EDU	86,800 / 49,800 / 18,800
Linux Developer's Kit - 10 (!) CD Set (Pacific HiTech)	6,800
Linux Toolbox (6 CD + "Running Linux" könyv; InfoMagic)	7,800
Red Hat Linux v4.0 (!) for Intel / AXP v. Sparc proc.	7,800 / 12,800
Slackware Linux 96 (4 CD Set; Walnut Creek)	4,800

CompFair '96 - A/306/10 stand

1111 Bp., Karinthy Frigyes út 25. Tel./Fax: 371-0704 ☆ Email: sws@xco.hu



# CD-ROM

**MIÉRT PONT MI? Mert a használt CD nem kopott CD!**

...mert lehet már máshol nem kapható ritkasághoz jutni,  
 ...mert 30-60%-kal olcsóbb az újnál,  
 ...mert a beadott CD-k 90%-a elkel,  
 ...mert az eladó kötheti ki az eladási árat.

**Minden CD-t**

**késszenzert és bizományba átveszünk**

A múlt hónap legjobb vételei **Wing Commander IV**, bruttó 3750.-Ft

...mert 7 napig otthon tesztelheti a választott CD-t

**MIÉRT ELŐNYÖS A KLUBTAGSÁG?**

...mert **■ otthoni tesztelésnél csak 7,5% foglalót kell letenni,**  
 ...mert 10-50%-kal alacsonyabbak **■ árak,**  
 ...mert minden hónapban klubnap, sok meglepetéssel,  
 ...mert ingyenes tájékoztatót kap **■ kínálatról,**  
 ...mert ha ketten együtt lesznek tagok, a klubtagsághoz **féltáron** jutnak.



RILLA.EC.

**DARK FORCES** bruttó 3750.-Ft

Budapest VI., Vörösmarty u. 58/a.

/közel a Nyugati p.u.-hoz/ Telefon : 302-5172

**Csaka klub**  
tagoknak

910 Ft

Akarsz egy magyar nyelvű könyvet a

## LightWave 3D

programról

**Ha igen** ne restelle hívni a  
06-60/486-811 telefoni

Felújítás

**Aurim DTP Studio Kft.**  
5430 Tiszaújvárosi Pf. 50



**120W teljesítményű aktív hangszóró (220V)**

**5.990 Ft**

### CD meghajtók

CD-ROM drive 8x seb. IDE Goldstar	16.500 Ft
CD-ROM drive 8x seb. IDE Acer	16.800 Ft
CD-ROM drive 8x seb. IDE Sony	18.300 Ft
CD-ROM drive 10x seb. IDE Acer	19.780 Ft

### Hangkártyák

Acer ESS1688 16 bit IDE	6.480 Ft
Acer DCS-509 (SB+wavetable)	13.800 Ft
SoundBlaster AWE32 MCD Ed.	25.800 Ft
SoundBlaster Vibra16 OEM	12.950 Ft

**Minőségi R&M számítógépek**  
 - már több mint öt éve a kezdő és a professzionális felhasználók szolgálatában!  
 Igény szerint kialakított konfigurációk, 1+2 éves telephelyeinken érvényesíthető garanciával!

Keressen fel bennünket üzleteinkben, vagy 1996. október 22-26. között a Compfair Áruház 13-as standján!



# MIXIM

1085 Budapest, József krt. 36. Telefon/fax: 210-2800  
 1092 Budapest, Erkel u. 13/A. Tel.: 217-8762, fax: 218-5099  
<http://www.mixim.hu>

■ árak ■ 25% ÁFA-t nem tartalmaznak, megváltoztatásuk jogát indokolt esetben fenntartjuk!

**10 CD-ROMs**

**Minden idők talán legnagyobb sikerű CD-válogatása:**

- Steel Panthers
- Allied General
- Kyrandia 3.
- Druid
- Riddle of Master Lu
- Death
- Al Unser Jr. Rally
- Mania
- Tabaluga
- Audible Escape

**MEGAPAK 6**

**7.680 Ft**

Újdonság:  
 Megarace 2. 7.992 Ft Crusader: No Regret 7.992 Ft

# Aréna ~~Levél~~

*Szörnyen telik az idő. Szörnyen gyorsan, szörnyen rosszul. Megint közelít a Karácsony! Egy egész évvel öregebb lettem, akárcsak az aradi vértanúk, és ráadásul megint sulis. Azt hiszem, hogy ezzel a kombinációval nem állok egyedül.*

**N**ézzük inkább a dolgok pozitív oldalát. Rengeteg új játékprogram van készülöben, hogy Karácsonykor egyszerre több millió példányban installálódjon. Megint egy jobb, gyorsabb, „több belső kesses” processzor lát napvilágot, meggyalázva ezzel az előző Intel, AMD, CyRix hasonló lapkáját. Jön a 64 bites Nintendo 3D-Marioval, nyomul tovább a PSX, de a PC-s vonalat se hanyagolják. Szóval zajlik az élet. Ja, és azért a nyári emlékek felfel villannak, kedves, esetleg szomorkás emlékképeket juttatva agyunk receptoraihoz (lásd a CD-n található, képekkel illusztrált tengeren/óceánon-túli élménybeszámolómat). Eme enyhe melankólia mellett remélem mindenki veszi a bátorságot, meg a tollat és küld nekünk levelet, mint például Zooly:  
*Hello PC-X!*

*Nos megtörtént az évszázad legnagyobb eseménye: 1996 augusztus 1-én, 10 óra 21 perckor előfizettem a PC-X magazinra. És íme a bizonyítékok bizonyítéka: egy feladóvevény, amelyet a „mindössze” 2688 forintból kaptam (és tényleg, egy gyönyörű, nagybetűkkel szépen kitöltött csekk képe van a levélen – Newlocal). Most egy kérés, felszólítás, mi több – parancs: Valami olyan csomagban küldjétek,*

*amiben nem sérül meg sem az újság, sem a CD! Mert ha egy számot is hibásan (gyűrve, törve, tépve stb.) kapok meg, akkor aztán mérges leszek. Ja, meg az ajándékaimról se feledkezzetek meg! (CD, klubkártya, belépő) A PC-X-et lehetőleg már szeptembertől a szelvényen látható címre küldjétek. Ha nem tudnátok elolvasni: D. Zoltán, 3200 Gyöngyös ...*

*(Ha ezt a levelet kézzel írtam volna, akkor ezt sem tudnátok elolvasni.) Ha tudtok szerezni, akkor küldhetnétek egy Windows 95-ös, meg egy PC-X-es posztert. (De lehet kető is!) Meg kreálhatnátok tokot is amibe a PC-X-eket lehetne gyűjteni és ezt olcsón osztogathatnátok a jónépnek. Egyébként megmondhatnátok, hogy hol szerzitek be a Microsoftos ereklyéket (kulcstartó, toll stb.). Na jó. Ezzel befejezem levélkémet. Jó irogatást! Hellósztok!*

Egész szépen induló levél. A mázlista, még jó pénzért fizetett elő, és most biztosan örül, mint szódás a lovát. Azután én is örültem, mert ilyen felszólító levelet rég nem pipáltam! A probléma, amit említ, minket is eléggé elkese-rít: egyetlen dolgot tehetünk, ami hibás, azt itt a szerkesztőségben kiheréljük vagy valami efféle. A budapestieknek a gyorsabb ügyintézés érdekében javasolom a személyes látogatást a „meghérült” példánnyal együtt, ■ vidéki olvasóimnak (huh, ez nagyképűen hangzott...) azt tudom mondani, hogy küldjék el azonnal a címünkre, és postafordultával küldünk másikat. Tudom, hogy ez macera, de hogy felmondhassunk, a bűnösöknek sajnos előbb vétkezniük kell. Ezért is tartjuk nyilván, hogy hol, kinek, milyen újságot küldünk újra, mert ha egy körzetben sok a „selejt”, akkor tudunk hatni a postás bácsira (FA testápolóval), és azért azt sem sze-

retnének, ha valaki unalmában az újságot és a CD-t törögetné, majd visszaküldözgetné. Visszatérve ■ levélhez: poszter így vagy úgy, lesz, de ennél többet most nem tudok erről mondani; ■ tok szintén jó ötlet ■ Kandi® lap-tokok mintájára, bár még nem döntöttük el, hogy ilyet akarunk, vagy a PC-X-hez speciális lap-topokat készíttetünk, ami az újságok tetejét tartja majd össze. A Microsoftos apróságokat a Microsofttól kapjuk, akármennyire is meglepő. No, nézzük tovább a kreatív emberek agyszüleményeit:

*Az egész szerk-nek.*

*Hi there.*

*Most még a gép előtt ülök, de már nem sokáig. Éppen azt a levelet pötyögöm be, amit majd akkor nyújtok át, amikor befizetem az előfizetést. A szobában METALLICA szól (A*

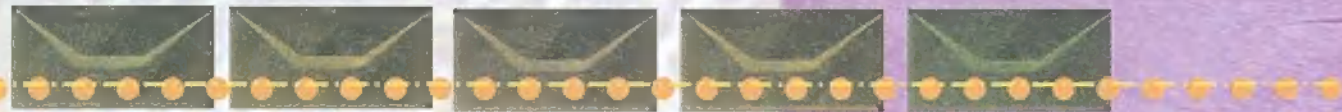


*Muzax Cityben miért nem írtatok még az új CD-ükről (LOAD)) és az élet nagy kérdésein töprengetek. Pl.: azon, hogy magyar számítástechnikusok hogyan találhatnak ki ilyen szavakat, hogy: HONLAP vagy OTTLAP. Miért nem tudnak megelégedni a homepage-el?*

*Egyébként a lap meg az új design-ja COOL. Ráfért már a Reformáció. Már úgy nézett ki, hogy ezt már nem lehet tökéletesíteni, de mégis. Eleinte szokatlan és idegen volt, de aztán ehhez is hozzászoktam. A CD is nagyon RULEZ, főleg, hogy követi az újság kinézetét. Klassz a C&C Desktop Theme is (Főleg, miután beidomítottam 3.1-es alá. Azóta a win kilépéskor OUT OF CONTROL. TERMINATED-del búcsúzik.) Na ennyi elég is a jóból.*

*Most jöjjenek a negatívumok: a diskmag alatt (Ha ezt lehet annak nevezni), miért nincs zene. A legeslegeslegelsőben ez meg volt oldva. Ha kevés a memória azt megértem. Ha pedig a megfelelő zenedarab nincs, akkor legalább a program legyen arra nyitott, hogy*





a vinyongról kiválaszthassunk egyet. A rekordom a magban 36 perc volt. Ez az idő zene nélkül eléggé sivár. Jó tudom lehet, hogy a sietség az oka (Mármint a tiétek) De azért kipróbálhattátok volna a GenderWars-t, mert valamilyen CD-t kér, ami nélkül nem hajlandó elindulni. Na most éppen nem jut több az eszembe.

A poénversenyre: Hogyan állítja meg az éppen lefelé guruló almákat a zöldséges? Golden! Állj!

(...)

Véletlenül nem kerestek fiatal tehetséges írókat a csapatba. Most ezzel arra akartam célozni, hogy nem vennétek-e fel, mint írókat/játéktesztelőket. Úgy érzem helyt tudnék állni. Van egy csomó új ötletem. Pl.: A Hotline News 2 oldalából 1/2 oldalt arra áldozni, hogy bemutassátok, hogy a jövő hónapban melyik játékokról lesznek cikkek a lapban. Így az ember tudja, hogy a jövő hónapban mire adja ki a pénzét. A többi ötletet majd ha felvesztek (Ezt tekinthetitek zsarolásnak is). Jól gondoljátok meg.

Na kinyomtatom és már indulok is. (Widám Szezon PRINT & Go)

Maradok hű olvasótok (Úú, ez de nyálas volt) Csanády „lAce (TM)” László (kis-L, nagy-A, kis-c, kis-e)

Out of controll. Terminated.

Yipey! Örömmel köszöntelek híveink sorában, és remélem, te is a „mindössze” időszakban fizettél elő. A LOAD miatt ne búsulj, annyi lemez van így is a világon, amit nem mutatunk be, hogy nem nevezhető ez diszkriminációnak a „Metalicskával” szemben. Egyébként én is az élet dolgairól gondolkodtam – nem lehet, hogy ugyanarról, mint Te? Arra jutottam, hogy nehéz az élet, főleg, ha nő is van a dologban. És szerinted? A Honlap problémába nem akarok belemenni, de ha már magyarost akarnak, akkor a Honlap kifejezi azt, amit az angol Homepage éreztet – még mindig erre voksolnék, ha már muszáj. A lap kinézetének változása nem azért történt, hogy tartsuk magunkat a megszokott két/három forma per év teljesítményünkhöz, hanem hogy alkalmazkodjunk a manapság kedvelt, kicsit talán elvárt ízléshez, persze beleadva saját ötleteinket, tapasztalatainkat – még így is nehezen húztuk rá azt a Reformációt... A CD melléklet is hasonló okok miatt jött létre, megirigyelve a tőlünk most már „csak” kissé nyugatabbra elhelyezkedő országok lapjait. A CD-nk némasága annak köszönhető, hogy néma gyerekeknek anyja se érti a szavát. Azaz, ha

nincs hangja, akkor nincs minek összeakadnia az interruptokkal, DMA csatornával, és így legalább nagyon nagy százalékban fut a kedves fogyasztó gépén. Mellesleg a vinyong micsoda? Lehet a „kínai” piacon olyat kapni a diskmagot majszoló árusoktól?

A játéktesztelői problémára visszatérve, nem tudok jó hírrel szolgálni. Ha egyáltalán szükség lesz rá, akkor ígérem, meghirdetjük, de ez egy nagyon távoli jövőben képzelhető csak el. A viccet köszönöm, de a „poénvadászatunk” véget ért, ettől függetlenül örülök, ha valaki küld egyet-egyed, hátha még nem hallottuk, s ilyenkor a hangulat tetőfokára hág a szerkiben. Hotline PC-X előzetest meg nem írunk, mert most például még fogalmunk sincs, miről írunk majd decemberben, vagy mi lesz a CD-n... Ettől vagyunk frissek és kíváncsok!

A Levrovnak majdnem vége, a képeslap is éppen csak belefér szerintem két összetapadt tevét ábrázol. A szöveg pedig:

HÁJ EWRIBÁDI!

Bocs a képeslapért, lameres nem volt. Itt süttetem a s\*ggem a parton, s im, kiötlöttem ezt: - Milyen oprendszert használ Bill Gates felesége? - Widows 95!

Beraknátok a zújságba? Plííííz!!! 1-ébként Yo Nyaralást, remélem nem zaklatnak hülye képeslapokkal (hop-pá!) Üdv az egész stábnak, remélem kapok bélyeget az „enyhén” ferde hajlamú árusnál.

A Palykos Samgolyó. (Tunézia)

UI: Prodigy rulez, Utóirat: Kaptam bélyeget!!!

Hm, inkább no comment. Sajna itt a vég, de mivel nyáron én is voltam nyaralni és fotóztam is, úgy gondolom, hogy a CD-re készítek egy kis útinaplót az amerikai roaming-olásról – have a look! Sziasztok, és ne feledjétek, amit a Win95 ír ki installálás közben: Win95-tel minden megtörténhet!

Vladyimir 'Newlocal' Levrov

### Új játékot keresel?

Nálunk mindig a

**LEGÚJABB**

PC-s játékokat találsz meg, a lehető

**LEGJOBB ÁRON**

### Bizonytalan vagy?

Legyél a tagunk és nemcsak megveheted, de

**KI IS PRÓBÁLHATOD**

a legjobb játékokat.

### Régiségre vágysz?

Akkor is nézz be hozzánk, mert a bizományosi

**HASZNÁLT CD-K**

között mindig találhatsz valami érdekeset.

Hetente más és más CD-k

**20-60 %**

**KEDVEZMÉNNYEL**



**RED ALERT**

**Cyber Vision**

1114 Budapest, Eszék utca 2.  
Telefon/Fax.: 161-3361

**Cyber Street**

1144 Bp, Ond vezér útja 25.  
Telefon: 06-30-526-524

NYITVATARTÁS:

Hétfő – Péntek: 13-18 h  
Szombat: 10-13 h

Hangszereld magad!

Hogyan kezdj hozzá?

Rave-Techno-ACID

# M VÍZÉLY

## Zajkészítő

## The Techno Maker

„A fiú szobájából iszonyú zaj halatszik: bumm-bumm-cin-cin.

A nagyszobában felbőg egy por-szívó, de pillanatok alatt leáll:

- Robert! Mi ez a fülsértő ricsaj?
- kérdezi az anya, s benyit a fiúhoz.
- Jaj, hát ez az új kultusz, a techno – világosítja fel a gyerek.
- Techno?“

(részlet a Teschozabel együttes Was is'n Teschno??? című számából)

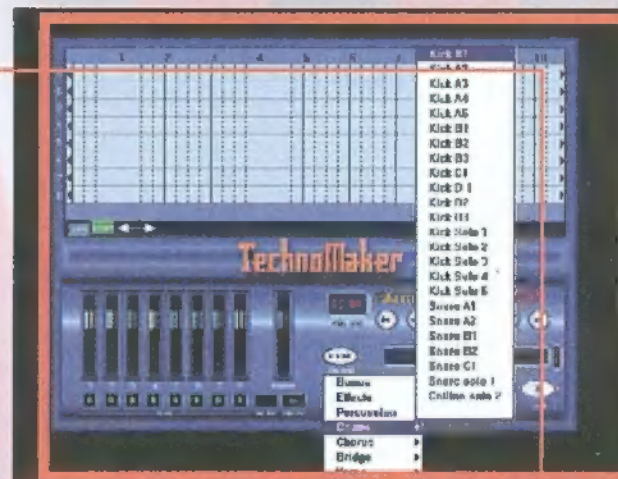
Hát igen. Techno...  
A Data Becker Software cég óriási hézagot próbál betömni a multimédiás zeneszerkesztő programok közti résen, hisz tudtommal összvisz'



két-három ilyen típusú progi létezik. A másik hatalmas előny más cégekkel szemben a felismerés, a techno iránti igény, hisz a Techno Maker című progival bárki képes önálló számokat készíteni, lementeni, sőt CD minőségben .WAV formátumban eltárolni. Úgy érzem, el is árultam (szerintem) egyetlen hátrányát, Windowsra írták. Ettől függetlenül igényes módon összeválogatott anyaggal állunk szemben. A lényeg: egy nyolcsávós, ütemekre bontott részen, különböző hangmintákkal felszerelve össze lehet állítani egy akár 8 perces számot. Segítségenkre van a majdnem 200-féle .WAV hang, melyekben megtalálhatók a dob-effektek, különböző szinti-szólók, loopok, s egyéb

bónusz effektek, mint például a taps-orkán, vagy a vokálok.

Apró hibájaként rovom fel a proginak, hogy a sebessége nem veri a csillagokat, de betudom az 586-os lassúságának, s megértem, hogy a .WAV mintá-



kat nem lehet olyan gyorsan az általam meghatározott helyre bepakolni, mint szeretném. Egy 2 perces számot mintegy 10-15 perc alatt épít fel, ezalatt fejben a következő dallamsort is meg lehet tervezni. Lehetőség van a minták importálására is, az általunk felvett .WAV-ot felhasználhatjuk a későbbiekben. Mindent összevetve egy nagyon kellemes progit kaptam, amíg nem lesz jobb, addig el leszek vele...

Jon

## Internet-ajánlat

A legjobb hazai Internet-kiadványok listája az iNteRNeTTo-ban

<http://www.idg.hu/internetto>

Hetente bővül, frissül!

A legjobbak havonta

a Múza az Élet és Irodalom és az Internetto Rulez-díját kapják.

Olvasóink ajánlataira is kíváncsiak vagyunk! <http://www.idg.hu/internetto>



Több ezer CD-ROM közül válogathat boltjainkban.

Minden témakörben megtalálhatja az érdeklődésének megfelelő CD-t. A legújabb játékok, shareware, erotikus, nyelvoktató, felhasználói, clipart és gyerekprogramok nagy választékban

**VISZONTELDŐK JELENTKEZÉSÉT VÁRJUK  
ÚJ KEDVEZMÉNYES ÁRKONSTRUKCIÓKKAL  
ÉS BIZOMÁNYOSI RENDSZERREL.**

**Automex**<sup>®</sup>  
media store

**AUTOMEX CD CENTER**  
1077 Bp. Wesselényi u. 21.  
Tel.: 268-0885  
Fax: 267-8546

**ASTORIA ÜZLETHÁZ**  
1072 Bp. Rákóczi út 4-6.  
Programok  
Tel.: 351-5016  
Tel/Fax: 322-3817

**Klubtagsági rendszer**

Már több mint 2000 klubtagunk élvezi az AUTOMEX klubtagság előnyeit.

Legyen Ön is klubtagunk!

E-mail: [automex@mail.datanet.hu](mailto:automex@mail.datanet.hu)  
WWW.datanet.hu/automex

# MMMP

Multimedia Meeting Point  
1075 Budapest, Madách I. út 2-6.  
Tel.: 322-8208 Fax: 322-4027



Élvezd a virtuális valóság örületét.

## FORTE VFX-1

### Belépő egy másik dimenzióba!

Akár 128 féle VR eszköz csatlakoztatására.  
Multimedia World ★★★★★  
díjat nyert szabványteremtő sisakja.

### Bertelsmann CD-ROM-ok:

LANGUAGE TRAINER - 10.000 Ft-tól

A legmagasabb szintű  
angol nyelvoktató CD-k.

Német nyelvű lexikonokból a  
hazai legnagyobb választék CD-ROM-on.

Várjuk Önöket a

**GyereXpo**

kiállítás ideje alatt, november 14-17 között  
a Bp.-Vásárlóközpont 25-ös pavilonjában.

### Hangszórók

Hangerő- és hangszinszabályozás

J-351 AV aktív hangszóró  
3"-os, 40W PMPO 5.600

J-511 AV aktív hangszóró  
4" és 1,5"-os, 100W PMPO 7.900

## COMPAQ

multimédiás számítógépek  
és notebook-ok

## Microsoft

szoftverek teljes választéka

### Professzionális hangkártyák

Audiotrix Pro 42.900.-

Roland SCC 1  
hangkártya 88.800.-

Roland MPU 401  
MIDI fogadó kártya 21.280.-

Roland SCD 10 GM  
MIDI hangmodul 37.600.-

SCD 15 GS 47.200.-

### Magyar ismeretterjesztő CD-ROM-ok

KÉPTÁRAK - 5.000

Magas színvonalú igényességgel  
elkészített művészettörténeti anyag.

AZ ELLOPOTT KÓDEX TITKA - 3.000

Mesejáték- mulatságos,  
játékos módszer az olvasás tanulásához.

MATEMATIKAI ÖSSZEFOGLALÓ - 2.900

Enciklopédia és példatár  
érettségire és felvételre készülőknek

Klubtagsági kártyával (6000 Ft) további kedvezmények: 20 %- a CD ROM árakból, 2-5 % a hardver árakból

Az árak az ÁFÁ-t nem tartalmazzák.